

КНИГА-ИГРА

Майкъл Майндкрайм

БОГОВЕТВ НА ФУТБОЛА



МАЙКЪЛ МАЙНДКРАЙМ

БОГОВЕТЕ НА ФУТБОЛА

chitanka.info

Здравей, читателю!

Истинските фенове на жанра няма да пропуснат тази книга, но ако за първи път ти попада книга-игра и сега гадаеш що за чудо е това, на страница 8 веднага отгърни, прочети я и книгата купи!



МНЕНИЕТО НА ЧИТАТЕЛИТЕ:

1. „Любимият ми писател на книги-игри е Майкъл Майндкрайм. При него мога да се насладя на всичко — логически задачи, битки, важни решения.“

Даниел Димитров, Попово

2. „Двете книги на Майкъл Майндкрайм са достатъчни, за да разбера, че този автор пише най-хубавите книги-игри. Във всяка следваща той подобрява регламента и от съвършени стават още по-съвършени.“

Марина Маринова, Ловеч

3. „Всички книги-игри са хубави, но най-най от тях е поредицата за суперагента. «Златният оракул» е най-The Best от всички. Тя е толкова интересна, толкова вълнуваща, изобщо това е най-интересната книга, която съм прочел. От тази поредица всяка следваща книга става по-интересна. Майкъл Майндкрайм е най-добрият майстор на книги-игри!“

Галин Карабаджаков, Бургас

4. „Според мен най-добрият в писането на книги-игри е Майкъл Майндкрайм. Това е изпълнен с идеи човек, който подхожда с голяма индивидуалност към своите творения... Мисля, че изненадите от този писател ще продължават да се сипят... Много ми харесва начина на водене на приключението при Майкъл Майндкрайм.“

А. К., София

5. „От всички автори, които съм чел, най-големи предпочтания отдавам на Майкъл Майндкрайм. Още «Изпитанието» ужасно ми хареса с вмъкнатия тук-там хумор и с абсолютно неочеквания край. «Златният оракул» също е една прекрасна и нестандартна книга.“

Емануил Станчев, Плевен

6. „А що се отнася до най-интересната книга-игра, която съм прочел — това безспорно е «Златният оракул» на Майкъл Майндкрайм. Когато я прочетох, възкликах: «Супер! Фантастична е, няма за какво да я упрекна!»“

Георги Гендов, Бургас

7. „Книгите на Майкъл Майндкрайм са 100 пъти по-интересни, макар да има и единици от другите, които са сносни.“

Петър Стоянов, София

Ако и гласът на народа не е в състояние да те убеди да бръкнеш по-дълбоко в джоба, хвърли един поглед на:

Сведения за жанра — на [стр. 8](#).

Думи на автора — на [стр. 6](#).

Оправдание: Стихчето на гърба на книгата звучи малко комерсиално, но съвсем на място в тези тежки за българското книгоиздаване времена.

*На брат ми Ники
в замяна на онова, което съм пропуснал — дявол знае
защо! — да му дам.*

И с пожелание за успех във футбола!

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Писането на тази книга се проточи дълго време. Отне ми цели два месеца повече от предвидените. Излъгах се и в очакванията си за обема — представях си я с около шестстотин епизода, а станаха 828. Но в едно нещо се оказах на висотата на Нострадамус — предполагах, че ще си свърша добре работата и сега, когато чета ръкописа, виждам, че книгата се е получила.

Поне 80% от написаното е нощна работа, защото само тогава можех да имам нужната тишина. През деня използвах друг трик — пусках си новите албуми на „Аеросмит“ и те създаваха около мен стена от звуци. Околните шумове така и не съумяха да я пробият. Между другото, препоръчвам ти „Аеросмит“, въпреки че не са ми платили за това.

Щом пиша за футбола, не мога да не спомена пристрастията си.

Привърженик съм на Германия още от 1982 година. Тогава, а и четири години по-късно, плаках след загубата на финала. Но през 1990 бях щастлив. Смяtam, че Дания ни би на финала през 92-а с два нечестни гола, но в Щатите ще си го върнем с лихвите.

От клубните отбори поддържам „Ливърпул“. Те грабнаха сърцето ми на финала за КЕШ с „Рома“ през 1984-а година. Сега са в страхотна криза, но нито за миг не си помислям да се откажа от тях и продължавам да страдам при всеки неуспех. Сърцето ми се къса като гледам какви отборчета започнаха да ни бият.

Освен това съм фен на „Кристъл Палас“ и „Уулвърхямпън“, които през тази година играха в първа английска дивизия.

Според мен най-големият футболист е Диего Марадона. Говоря за времето след 1984-а, когато вече започнах да разбирам играта.

Имам спечелени десет мача „на вързано“, а загубените са само два. Дебютът си в студентската група ознаменувах с гол — поведохме с 1:0. После паднахме с 2:5. В общи линии, това са постиженията ми в тази област. Но към тях трябва да прибавим и залаганията на футболни мачове, където се представям значително по-успешно.

Сега привършвам с общите приказки. Приятно ми беше да ти поговоря, читателю. Ако ти е харесало, ще се срещнем отново в следващата ми книга. А може би в твоята?!

Не мога да оставя без отговор някои критики за начина на подреждане на главите в книгите ми. Казват, че както епизодите били един след друг, било лесно да се лъже в играта.

Ще цитирам една мисъл на големия писател Реймънд Чандлър: „Приключението е приключение, когато се случва на готов за него човек“.

Да, в книгите ми лесно може да се стигне до успеха, ако се използват нечестни методи, ако поглеждаш бъдещите епизоди и си избираш най-изгодния. Но кой печели от това?

Нека да помислим. Играйки нечестно, ти няма да усетиш тръпката на играта, защото ще си застрахован — ако сбъркаш случайно, просто ще си затвориш очите и ще минеш на правилния вариант.

Видя ли вече капана, който съм заложил за всички лъжци? Нечестната игра убива удоволствието, а без него четенето на книгата е чисто губене на време. Е, лъжецът ще може да се похвали пред приятелите си, че е стигнал до края на играта, но вътрешно ще си знае как го е сторил и никак няма да му е приятно.

А мисълта на Чандлър се отнася и за всички, които неволно поглеждат следващите епизоди и получават забранена информация за тях. Признайте си, не е неволно! Едно подло гласче вътре във вас ви кара да послъгвате, нали? Познавам това гласче. То ме кара да пиша по-бързо, за да получавам повече пари, без да се интересувам от качеството на работата си. Хм, аз не го слушам. А вие?

А за всички, които продължават да твърдят, че поглеждат неволно — закривайте с нещо следващите епизоди и няма да имате този проблем. Ако продължи да ви мъчи, значи все пак слушате гласчето. Тогава никой не може да ви помогне.

Това е всичко за този път.

Приятно четене и успех!

Майкъл Майндкрайм

КАКВО Е „КНИГА-ИГРА“?

На първо място едно невероятно приключение и ти веднага ще се убедиш, че това не са празни приказки.

В нормалните книги читателят е безмълвен наблюдател. Той има право да дочете историята докрай или да я зареже, ако не я хареса, но не може да я промени. Колко пъти, четейки за съдбата на някой герой, си казвал: „По дяволите, аз не бих направил такава глупост!“ или „Ex, ако можех да бъда на неговото място!“

Сега слушай! Тъкмо книгата-игра ти дава възможността да бъдеш главен герой в члената от теб книга и сам да определяш съдбата си! Тя те дарява с втори живот, в който можеш да бъдеш пират, спортна звезда, детектив, космически колонизатор — каквото поискаш!

Тази книга се състои от няколкостотин епизода, но — внимание! — те не бива да се четат последователно. Единственото сигурно нещо е, че ще започнеш четенето от първия епизод. Оттам нататък трябва да следваш авторовите указания в края на всеки прочечен епизод. Би могъл да прескочиш няколко епизода — това се определя от твоя избор.

Над всеки епизод е написан неговия номер. Ако указанието в края на току-що прочетения от теб епизод е „отиди на 44“, това означава, че следващият епизод, който трябва да прочетеш, е с номер 44.

При четенето на книги-игри има две основни правила, които всеки читател трябва да спазва, ако иска да изпита удоволствие от приключението:

1. Изпълнявай точно указанията!

2. Играй честно! Ще видиш, че има възможност да хитруваш, но си помисли дали си заслужава да постигнеш победата по този начин.

Ако написаното ти се стори прекалено сложно, просто започни да четеш книгата! Понякога нещата са по-лесни за правене, отколкото за обясняване.

Приятно четене и успех!

УЧЕБНИК ЗА ФУТБОЛНАТА ИГРА

Футболът е игра за два отбора по единадесет души. С течение на времето са се обособили отделните постове, които читателят може да види на приложената схема на игрището. С по няколко думи ще се спра на всеки от тях:

Вратар — единственият играч, който има право да докосва топката с ръка, но само в границите на собственото си наказателно поле. Според мъдреците на играта, добрият вратар е половин отбор.

Либеро — нарича се още „последен“, защото е играчът, който стои зад всички останали, с изключение на вратаря, разбира се. Либерото трябва да организира цялата защита, да командва сътборниците си. Нестабилен играч на този пост носи много главоболия.

Стопер — обикновено на този пост играят високи и снажни футболисти, чиято цел е да опазят противниковия централен нападател. Задачата на стопера е много отговорна, защото може да сгреши само веднъж през целия мач и тъкмо тогава нападателят да вкара решаващ гол.

Ляв бек — играе срещу дясното крило на противника. Трябва да бъде бърз, да следи за сигнали от либерото и понякога да се включва в атаките на своя отбор по крилото, но това зависи от треньорските указания.

Десен бек — за него важи същото, което беше казано за колегата му от ляво.

Опорен халф — това е човекът-желязо. Трябва да притежава два бели дроба, да е неуморен през целия мач и да руши атаките на противника. Обикновено отговаря за плеймейкъра на противника и се стреми да му пречи да играе. Ролята на този играч не е атрактивна и често остава в сянка, но добрата му игра дава голямо предимство на отбора. Не е изключено да участва и в нападението на отбора си, но това не е главната му задача.

Свръзка — лява или дяснa. Всъщност точното наименование на този пост е „халф“. Чрез този играч се осигурява връзката между бека и крилото, но с това не се изчерпват функциите му. Той участва и в защита, и в нападение, хаби много сили и често именно халфовете се сменят към края на мача заради натрупалата се умора.

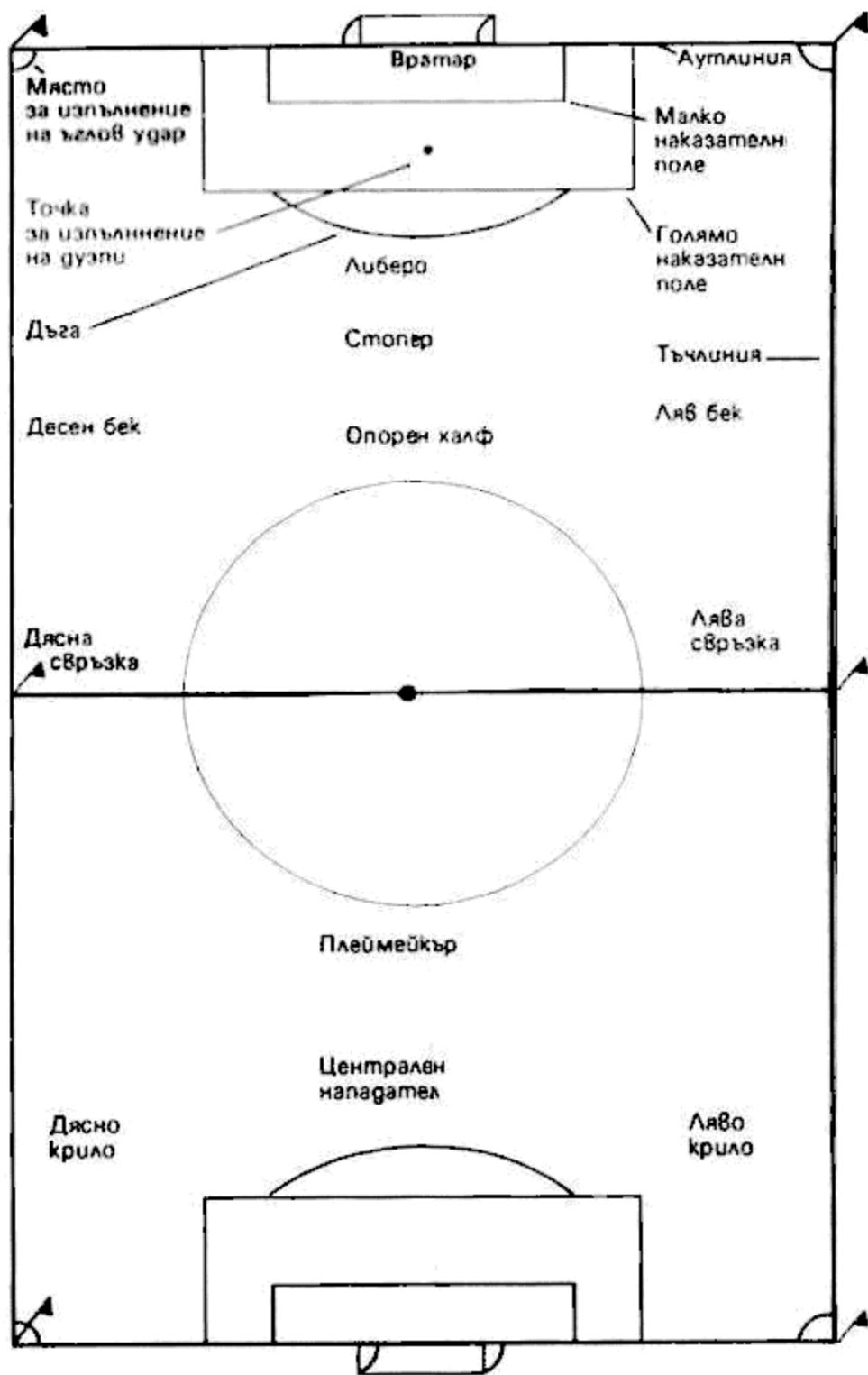
Плеймейкър — или офанзивен халф. Това е човекът-оркестър, на когото публиката разчита за красотата в играта. Няма да ми стигне цялата книга, за да изброя всички качества, които трябва да притежава, затова ще спомена само едно име — Марадона!

Ляво крило — трябва да бъде бърз, техничен и да може да центрира добре. Всичко друго ще му бъде само в плюс, но не е задължително. Ако надиграе бека, ако центрира няколко добри топки към нападателя — значи си е свършил работата. Но съвременното крило трябва да вкарва и голове — типични примери са Стоичков в Барселона и Гигс в Манчестър Юнайтед.

Дяснo крило — за него важи същото, което бе казано за колегата му от ляво.

Централен нападател — головете са солта на играта и това прави този играч най-важната фигура на терена. Може цял мач „да си бърка в носа“, както казват футболистите с ирония, но един негов гол накрая ще заличи безследно лошите спомени от играта му. Типичен пример за отличен нападател е ван Бастен.

Разбира се, характеристиките на отделните постове са силно опростени за целта на играта. В действителност всичко е много по-сложено. В съвременния футбол добрите играчи могат да играят на всеки пост. Пример за това е Лотар Матеус, който е бил дори вратар, макар и за част от мач.



НЯКОИ ОБЯСНЕНИЯ ПО СХЕМАТА И ПОНЯТИЯТА

По дължина игрището е ограничено от две „тъчлини“. Когато топката излезе от игрището през някоя от тях, се изпълнява тъч — играчът взема топката с ръце и я хвърля над главата си в желаната посока. Разбира се, трябва да я вкара в игрището. Когато един играч последен докосне топката и тя излезе в тъч, той се изпълнява от противниковия отбор.

По ширина игрището е ограничено от две „аутлини“. На всяка от тях е поставена по една врата и целта на играта е да се вкарва топката в тази врата.

Вратата се състои от две изправени греди и една напречна (горна). Участъкът от аутлинията, който се намира между двете странични греди, се нарича голлина. Когато топката пресече голлината, се отсъждва гол, освен ако няма нарушение на някое от правилата.

Всеки отбор защитава по една врата. Когато играч извади топката от игра през аутлинията, която се намира при собствената му врата, съдията отсъждва „корнер“ — противниковият отбор вкарва топката в игра от ъгъла на игрището, където се срещат аутлинията и тъчлинията. Вкарването става с крак, за разлика от тъча. Когато нападател извади топката през чуждата аутлина, съдията отсъждва „аут“ — другият отбор вкарва топката в игра от ъгъла на малкото си наказателно поле.

Забранено е играчите, освен вратаря, да пипат топката с ръка, да се ритат, бълскат с лакти и да си нанасят други непозволени удари. В такива случаи се свири „фал“. Той се изпълнява от отбора, срещу когото е бил извършен. Вкарването на топката в игра става с крак. В момента на изпълнение на фала играчите на противниковия отбор трябва да са най-малко на девет метра и петнадесет сантиметра от топката.

Когато фалът е в наказателното поле на противника, съдията отсъждва дузпа (освен ако не е подкупен). Дузпата се изпълнява от единадесет метра фронтално срещу вратата и между топката и вратаря няма други играчи. Наричат дузпата „най-тежкото наказание“, защото е почти стопроцентов гол.

Едно от най-спорните и тънки за схващане правила е за „засадата“. Когато играч получи топка и в момента на подаването ѝ между него и вратата на противника е имало само един човек, съдията

свири „засада“, играта се прекъсва и противниковия отбор изпълнява фал от линията, където е стоял играчът, срещу когото е свирена засадата.

Наказателно поле — в неговите граници вратарят има право да лови топката с ръце.

Всеки мач се състои от две полувремена по четиридесет и пет минути. Съдията може да даде малко продължение на времето, ако счете за необходимо.

ОБЯСНЕНИЕ НА ТАКТИКИТЕ, СПОМЕНATИ В [ДНЕВНИКА НА МИСИЯТА](#)

Глуха защита — целият отбор се прибира в собственото си наказателно поле и гледа да разкара топката колкото се може по-далече от вратата си. Това води до грозна игра и комични ситуации, но нерядко дава добри резултати.

Зонова защита — всеки пост играе в определена зона и покрива противниците, които навлизат в нея. Има и друга система за защита, при която всеки защитник си избира по един противников нападател и го следва по цялото игрище — персонална защита.

Преса — вместо да чакаш противника да събърка в пас или финт, се стремиш да го атакуваш и да му отнемеш топката. Изиска много физически сили, но дава отлични резултати.

Изкуствени засади — организират се от либерото. Когато отборът е в защита, той изведнъж побягва напред, останалите защитници го последват и противниковите нападатели остават сами срещу вратаря. Ако сега получат топката, съдията ще отсъди засада.

Контраатаки — провеждат се бързо от малко на брой нападатели, често двама-трима. Към тях се прибягва, когато играеш със силен отбор и не можеш да отделиш много хора в нападение.

Централния — всяка висока топка, насочена към наказателното поле на противника.

Атаки през центъра — чрез комбинации помежду си нападателите и халфовете на един отбор се стремят да излязат зад защитата на противника или да се освободят в близост до вратата и да отправят шут.

Постепенно нападение — типични представители на този начин на атака са Барселона и Милан. Те си разменят дълги пасове в центъра, дебнейки за пукнатини в противниковата защита. Междувременно

нападателите се движат непрекъснато, създават суматоха в защитата на противника и когато тя прояви и най-малка слабост, следва бърза атака, която почти винаги носи опасност.

Футболът е сложна игра и не може да бъде обяснен в няколко страници, но написаното тук има за цел да помогне на читателя да изиграе тази книга, без да страда, защото не знае почти нищо за великата игра.

ПОСЛЕДНИ УКАЗАНИЯ ПРЕДИ НАЧАЛОТО НА ИГРАТА

Както и в „Демоните...“, в тази книга не навсякъде е задължително да посочваш числа или да хвърляш зарче, за да избереш на кой епизод да отидеш. Това става наложително, само ако играеш за втори път и вече знаеш какво ще се случи в предложените за избор епизоди. Тогава трябва да прибегнеш до [таблицата](#) или да си измислиш някакъв свой начин, за да оставиш всичко в ръцете на случайността.

Подреждането на епизодите дава възможност да поправяш грешките си сравнително лесно, но държа да предупредя, че не е задължително да си непогрешим във всичко, за да изпълниш успешно мисията си. Когато направиш грешка, примери се и се постарай да я заличиш със следващите си постъпки, а не с нечестна игра.

И нещо за най-малките ми читатели: ако не разбирате пасаж от книгата, питайте някой от големите. Той със сигурност ще ви помогне. А ако е нещо в областта на футбола — няма проблеми, нали уж всеки мъж разбира от футбол!

Внимание! [Дневникът](#) включва много таблици. Изключително важно е те да бъдат попълвани правилно съобразно указанията, които читателят ще получава по време на играта. Всичко за правилното им попълване е написано, само трябва да се чете внимателно.

Е, това е! Да започне приключението!

УВОД ЗА ОНЕЗИ, КОИТО НЕ СА ЧЕЛИ ПЪРВИТЕ КНИГИ ОТ ПОРЕДИЦАТА ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯТА НА СУПЕРАГЕНТА

На първо място искам да кажа, че „Изпитанието“, „Златният оракул“ и „Демоните в NBA“ са добри книги и никой истински почитател на книгите-игри не би ги пропуснал.

Читателю, ако се поразтърсиш по книжарниците, ще успееш да си ги намериш и да проследиш приключенията на суперагента от самото начало.

Всъщност би могъл да изиграеш „Боговете на футбола“ и без да си прочел предишните, защото книгите не са свързани помежду си. Един лесен вариант е да изиграеш „Боговете...“ и ако ти хареса, да потърсиш предишните три.

Ето накратко съдържанието на първите три книги за всички, които бързат да започнат „Боговете...“:

Отделът е специална част от Галактическата полиция, която се справя с по-сложните задачи. Негов шеф е Сал.

Спарки е човекът, който набира нови кадри за Отдела. В „Изпитанието“ той ти предлага пробна мисия. След успешния й завършек си назначен за суперагент.

„Златният оракул“ е първата бойна мисия на суперагента. След много приключения в света на пиратите, успяваш да постигнеш целта си.

„Демоните в NBA“ те отвежда в света на американския баскетбол, за да се преобориш за титлата с Чикаго на Майкъл Джордан и да натрупаши опит в спорта. В тази книга се срещаш с Кали, която става твоя помощничка. Тя също е агент на Отдела и изиграва важна роля за успеха на мисията ти.

А сега ти предстои връщане в настоящето!

„Не ме интересува дали ти харесва тази игра, не ме интересува дали разбираш нещо от нея — трябва да се превърнеш в специалист и то за кратко време!“

Спарки

Само ден след завръщането си от поредната мисия суперагентът отново е призован под знамената на Отдела.

— Виж, Спарки — казваш на наставника си, — нямам нищо против да работя като вол, но не мислиш ли, че ме товарите за цяло стадо бизони? Току-що си пристигам, имах време само колкото да се наспя сносно и ето че пак ме тормозите.

— Хм! — процежда Спарки.

— Казваш, че банковата ми сметка е толкова набъбнала, че внуците ми биха могли да се тъпчат по цял ден с черен хайвер, без да се налага дори за секунда да си мръднат пръста, но какво ме грее това?

— Слушай, момчето ми — избухва Спарки, — на мен ми гори главата, а ти си тръгнал да важничиш. Отделът е на ръба на финансова криза, ако изобщо разбираш за какво става дума. Нямаме пари да поддържаме агенти в миналото, нямаме пари да плащаме за мисиите на агентите си в настоящето, нямаме дори толкова, че да им изплатим заплатите. Ако не предприемем нещо в най-скоро време, Галактиката ще остане беззащитна срещу своеволията на престъпници от най-различен калибр. Ще настъпи анархия, произвол, ще господства законът на джунглата, хората ще се стрелят по улицата като герои от допнапробен уестърн. И точно сега си тръгнал да ми говориш за почивка! Ако ти се почива, хич не се връщай повече на работа.

— Искаш да кажеш, че съвсем сме я закъсали? — не можеш да повярваш ти.

— Точно така, господин Бързо загряване. Финансите ни ще стигнат за не повече от месец, ако замразим по-големите операции.

— Има ли изход?

— Разбира се — усмихва се Спарки. — Разбира се, има изход. Ти си изходът!

Мисълта на Спарки тече бързо и плътноструйно като пачка банкноти през пръстите на закоравял прахосник. Къде са големите пари в днешно време? В спорта, разбира се. По груби изчисления оттам могат да се изкарат няколко десетки милиона кредита, с което Отделът ще продължи да функционира нормално.

Най-много се печели от футбола — класическия английски сокър, а не американският вариант на играта. Преди стотина години дванадесет отбора образуват Галактическата лига. Това става само век след като играта се извращава от големите пари, които могъщите концерни инвестираат в нея. Подкупи, черни каси, уговорени мачове — това отблъсква публиката, намаляват постъпленията от реклами, оттам печалбите на собствениците на клубовете и през 2103 година футболът става изцяло аматърски спорт.

През 2222 година дванадесет планети, между които и Земята, решават, че е настъпило времето да бъде възкресен кралят на спортовете.

Възниква един съществен проблем — липсата на добри играчи, но на помощ се притича науката. Създаден е метод, който позволява да се създават андроиди, които напълно да копират дадена личност. Това означава, че може да се направи андроид, който да играе футбол като Марадона. Откритието дава зелена светлина на проекта за Галактическа лига.

Отначало планетите са дванадесет, но само след три години броят им нараства двойно и се налага отборите да се разделят на две — първа и втора дивизия.

Сега в първа дивизия играят шестнадесет отбора, а във втора — двадесет. Всяка година последните два отбора от първа дивизия отиват във втора, а първите два от втора отиват в първа.

Отначало всички играчи на отборите са били андроиди, но постепенно започнали да се появяват добри играчи от настоящето и Лигата предприела мерки в тяхна полза — ограничила броя на андроидите в един отбор. Сега са позволени седем андроида, а останалите четири играчи са нормални хора, които отстъпват по умения на андроидите, но разликата в класите не е толкова фрапираща.

Андроидите са невероятно сполучливи копия на първообразите. Те могат да се изморят от физическо натоварване, да се контузят, да изпаднат в депресия — трудно е да не бъдат възприемани като

обикновени хора. Освен това играят страхотно и са безспорни любимици на публиката, която ги нарича Боговете.

Отборите се борят за два трофея — званието „Галактически шампион“ и Купата на Галактическата лига.

В шампионата всеки отбор играе по два мача на разменено домакинство срещу останалите петнадесет — общо 30 мача. За победа се дават по три точки, за равенство — една, а за загуба — нула. Шампион е събралият най-много точки.

Регламентът за Купата е друг — там се тегли жребий и шестнадесетте отбора се разпределят в осем двойки. Отборите от всяка двойка играят помежду си един мач, домакинството в който се определя чрез жребий. Победителят в този мач продължава борбата за Купата, а падналият отпада от нея. Победилите осем отбора отново се разпределят по двойки и за следващия етап се класират четиридесет и пет победители. От тях се определят две двойки, които играят полуфинали за Купата, отново в един мач. Победителите в двета полуфинала се срещат в Големия финал и в директен двубой изльчват носителя на Купата.

— Всичко това е чудесно — прекъсваш ти потока от информация, в който Спарки явно се опитва да те удави, — но къде е моето място в цялата история? И мястото на Отдела изобщо?

— Ще разбереш — успокоява те Спарки. — Земляните, така се казва клубът на Земята, са в страшна криза. Касата им е почти празна, нямат пари да закупят добри Богове и е почти сигурно, че днодина ще изпаднат от първа дивизия, а това означава, че ще загубят много пари. Трагедията е в това, че ръководството на клуба е намерило мощн спонсор, който е готов да даде много пари, но от следващата година. И сега всички се чудят как да се задържат в първа дивизия още един сезон. Готови са на всичко.

— Все още не виждам какво ще ни помогне това.

— Отборът шампион получава около петдесет милиона кредита от Лигата като премия за успеха. Носителят на Купата получава „само“ двадесет и пет милиона. Всичко е толкова просто — ставаш треньор на Земляните, намираш малко парички, купуваш няколко добри играча и се хвърляш в битката. Отборът тръгва силно, привлича повече публика, публиката привлича спонзори и това ти дава възможност да купиш още играчи. В крайна сметка печелиш двета трофея, печалбата

се поделя между клуба и Отдела поравно и в нашата каса влизат около четиридесет милиона. Това е!

— Звучи повече от оптимистично. Освен това, нали имаме само един месец?

— Сезонът в Лигата е кратък, защото андроидите могат да играят по два мача на ден, а нормалните хора можеш да сменяш, те не играят голяма роля. Телевизията има интерес да предава по цял ден футбол в продължение на месец и Лигата сгъстява програмата, за да се вмести в този срок. Ето защо след месец ще е известен новият шампион и новият носител на Купата.

— Значи няма измъзване?

— Няма — поклаща глава Спарки. — Чака те много труд. Лигата не е за хора със слаби сърца. Там е задължително да бъдеш добър футболен специалист, но съвсем не е достатъчно. Отново играят големи пари, стават много нечестни неща, отборите използват всякакви мръсни номера, за да изпреварят конкурентите си. Ще трябва да мобилизираш цялата си интелигентност, да се превърнеш във вълк сред вълци и да не се колебаеш да подложиш крак на врага, дори ако в правилата за добро държание пише, че не бива да го правиш. Всичко е позволено, като в кеча.

— Звучи интересно.

— Мръсна работа, сам ще се убедиш. Но стига приказки. Прегледай този малък учебник за футболната игра. Когато свършиш, ще те представя на ръководството на Земляните и ще поемеш задълженията си като треньор.

Спарки е прав, идва време за решителни действия. Първата ти работа е да прегледаш учебника по футбол и да се запознаеш с основните правила на играта.

Мини на #1.

ЕПИЗОДИ

1

По пътя Спарки те предупреждава, че ръководството на Земляните се състои от особняци, но се оказва, че това е твърде мек израз.

Клубът се ръководи от трима души, които образуват Борда на директорите. Личи си, че са доста възрастни, но точните им години са трудни за определяне, защото лицата и телата им носят неприкрити белези от многообразни пластични операции. В резултат и тримата приличат на някоя известна историческа личност.

Първият е досущ като Хитлер, а другите са точни копия на Ленин и Наполеон в по-зрелите им години. Полагат усилия да се държат като първообразите си, дори носят техните имена.

— Хм, Майк — поглежда мустачките си Хитлер, — това ми звучи малко на еврейски.

— Всъщност, името е английско — отвръщаш ти.

— Може би англо-еврейско?

— Не, убеден съм, че е чисто английско.

— Все пак бих искал някой ариец — промърморва „фюрерът“, но другите двама веднага го стрелват с укорявящи погледи.

— Колективът в по-важен от отделната личност изтърсва Ленин.

— Мислите ли, че това е вярно?



— Футболът е колективна игра — отвръщаши ти, макар да знаеш, че понякога един играч може да замени цял отбор, както направи Марадона в Мексико през 1986 година, а и четири години по-късно в Италия.

— Изглеждаш доста уморен — отбелязва Наполеон — Тези сенки под очите не говорят за дисциплина в редиците ти.

— Говорят, че ми се е събрала малко повече работа напоследък — уточняваш ти. — Иначе съм в отлична форма.

За доказателство съвсем спонтанно и неочеквано правиш задно салто, на което би завидял всеки олимпийски шампион. Наполеон едва се сдържа да не изръкопляска.

— Е, господа — разперва ръце Спарки, — не е ли време да подпишем договор и този младеж да поеме Земляните?

— Нека не избръзваме — обажда се Хитлер, но другите двама застават на твоя страна и договорът бързо е склучен. Вече си официален мениджър и треньор на клуба с всички права и задължения, които този пост носи.

Сам избери на кой епизод да преминеш — #2 или #3.

2

Сега ти предстои тест, който ще определи началните стойности на твоя авторитет във футболните среди и треньорските ти качества.

1. Задачата на либерото е:
 - а) да опази противниковия централен нападател
 - б) да подсигурява останалите защитници
2. Важно качество за бековете е:
 - а) бързината
 - б) техниката
3. В какви мачове трябва да се пускат младите играчи, за да трупат опит?
 - а) в тежки мачове, където ще усетят истинското напрежение
 - б) в леки домакински мачове, когато Земляните вече водят в резултата
4. Как трябва да се играе срещу явно по-силен отбор?
 - а) с повече мисъл за защитата
 - б) нападателно
5. Грубите нарушения в защита са:
 - а) част от играта
 - б) недопустими

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на #4.

3

Сега ти предстои тест, който ще определи началните стойности на твоя авторитет във футболните реди и треньорските ти качества.

1. Крилото трябва да бъде:
 - а) висок и мощен играч
 - б) бърз и техничен играч
 2. Задачата на опорния халф е:
 - а) да руши играта на противника
 - б) да гради играта на отбора си
 3. Оправдано ли е да играеш с петима защитници срещу слаб отбор?
 - а) да
 - б) не
 4. Как трябва да се пази техничен играч?
 - а) плътно
 - б) от разстояние
 5. Капитан на отбора трябва да бъде:
 - а) голмайсторът
 - б) най-опитният играч
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на #5.

4

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 0 т. б) — 1 т.
2. а) — 1 т. б) — 0 т.
3. а) — 0 т. б) — 1 т.
4. а) — 1 т. б) — 0 т.
5. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал 5 точки, отиди на #9. Ако си събрал 4, отиди на #8. Ако си събрал 2 или 3 точки, отиди на #7. Ако си събрал 0 или 1 точка, отиди на #6.

5

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 0 т. б) — 1 т.
2. а) — 1 т. б) — 0 т.
3. а) — 0 т. б) — 1 т.
4. а) — 1 т. б) — 0 т.
5. а) — 0 т. б) — 1 т.

Ако си събрал 5 точки, отиди на #9. Ако си събрал 4, отиди на #8. Ако си събрал 2 или 3 точки, отиди на #7. Ако си събрал 0 или 1 точка, отиди на #6.

6

Започваш зле. Ти просто нямаш никакво понятие от футбол или не подхождаш сериозно към мисията. Лошият старт не е фатален, но занапред бъди пределно мобилизиран, ако искаш да постигнеш нещо.

Сега трябва да попълниш таблицата „[Данни за отбора](#)“ от дневника на мисията, който се намира в края на книгата. В графата „Авторитет“ запиши 0, а в графата „Треньорски качества“ — също 0. Това са само начални оценки, ще имаш възможност да ги подобриш (или влошиш).

Другите графи на таблицата ще попълниш по-късно. Сега отиди на #20.

Ако и занапред се представяш така, Отделът може веднага да обяви фалит. Бъди по-мобилизиран, мисли повече!

Сега трябва да попълниш таблицата „[Данни за отбора](#)“ от дневника на мисията, който се намира в края на книгата. В графата „Авторитет“ запиши 0, а в графата „Тренъорски качества“ 1. Това са само начални оценки, ща имаш възможност да ги подобриш (или влошиш).

Другите графи от таблицата ще попълниш по-късно. Сега отиди на #20.

8

Започваш добре. Трябва да попълниш таблицата „[Данни за отбора](#)“ от дневника на мисията, който се намира в края на книгата. В графата „Авторитет“ запиши 1, а в графата „Тренъорски качества“ 2. Това са само начални оценки, ще имаш възможност да ги подобриш (или влошиш).

Другите графи от таблицата ще попълниш по-късно. Сега отиди на #20.

9

Започваш отлично! Сега трябва да попълниш таблицата „[Данни за отбора](#)“ от дневника на мисията, който се намира в края на книгата. В графата „Авторитет“ запиши 1, а в графата „Треньорски качества“ 3. Това са само начални оценки, ще имаш възможност да ги подобриш (или влошиш).

Другите графи от таблицата ще попълниш по-късно. Сега отиди на #20.

10

Купчините пачки в касата изглеждат внушително за обикновения човек, но иначе съвсем не са много — само 700000 кредита. С тези пари не може да се купи някоя голяма звезда.

Отбележи, че притежаваш тази сума, в графа „Финанси“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на #21.

11

Купчините пачки в касата изглеждат внушително дори за човек, който разбира от пари — цели 2600000 кредита. С тези пари можеш да купиш двама играчи на прилично ниво.

Отбележи в графа „Финанси“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“, че притежаваш тази сума. След това отиди на #21.

12

Купчините пачки в касата изглеждат внушително, но всъщност не са кой знае каква сума — само 1200000 кредита. Това е цената на един Бог, който не е фамозен виртуоз.

Отбележи, че притежаваш тази сума, в графата „Финанси“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на #21.

13

Купчината пачки в касата изглежда внушително. Цялата сума е 1700000 кредита. С нея можеш да закупиш доста приличен Бог.

Отбележи, че притежаваш тази сума, в графата „Финанси“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на #21.

14

Два дни след подписването на договора с фирма „Ади“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 700000 кредита, която „Ади“ плаща на Земляните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отбележи в графа „Авторитет“, че авторитетът ти е нараснал с една точка след успешната сделка. После отиди на #22.

15

Два дни след подписването на договора с фирма „Ума“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 400000 кредита, която „Ума“ плаща на Земляните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на #22.

16

Два дни след подписване на договора с фирма „Бро“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 600000 кредита, която фирма „Бро“ плаща на Земляните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на #22.

17

Два дни след подписването на договора с фирма „Ума“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 600000 кредита, която „Ума“ плаща на Земляните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на #22.

18

Два дни след подписване на договора с фирма „Ади“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 500000 кредита, която фирма „Ади“ плаща на Земляните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на #22.

19

Два дни след подписване на договора с фирма „Бро“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 800000 кредита, която фирма „Бро“ плаща на Земляните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на #22.

20

Първото ти задължение като мениджър е да разбереш с какви средства разполага клубът. Директорите ти предоставят ключа за касата.

— Не се ли отваря с разпознаване на отпечатъци на пръстите? — учудваш се ти. — Ключът вече е архаизъм.

— Тук се спазват традициите, момко — казва Наполеон.

Повдигаш рамене и пъхваш ключа в ключалката. Две завъртания и пред теб се открива богатството на Земляните.

Сам избери — #10, #11, #12 или #13.

21

Следващият момент е подписането на договор с някоя от фирмите за спортни екипировки. Три са големите имена в този бранш — „Ади“, „Бро“ и „Ума“. И трите фирми ти предлагат да предоставят екипировката си и да заплатят за това, но не посочват конкретна цена. В офертите им се споменава, че предлагат сума, която ще бъде в рамките на нормалното. Трябва да се спреш на една от трите фирми и да приемеш офертата ѝ.

Ако избереш „Ади“, отиди на #14 или #18. Ако избереш „Бро“, отиди на #16 или #19. Ако избереш „Ума“, отиди на #15 или #17. Запиши избраната фирма в [дневника на мисията](#) в графата „Екипировка“.

22

Един футболен клуб има много разходи. Той трябва да изплаща заплати на футболистите и администрацията си, премии на футболистите за всяка тяхна победа, а понякога и за равен резултат, при всяко пътуване за мач като гости се заплаща транспорт и хотел за двадесетина души. Налага се да се плащат подкупи на съдии (макар никой да не признава официално този разход). Големи суми се отделят за поддържане на терена в отлично състояние. Има и други, по-незначителни като суми, разходи.

Всички тези разходи се покриват от постъпленията от продажба на билети за мачовете на Земляните и затова ти не трябва да мислиш за тях. Според експертите на клуба една нормална посещаемост ще ти осигури това покриване, а ако отборът заиграе атрактивно или излезе начело в Лигата, посещението, а оттам и приходите, ще се повиши.

Пари за купуване на футболисти ще дойдат от спонсорите. Има много концерни и други могъщи фирми, които с радост биха дали малка част от приходите си и да получат правото да използват Земляните за реклама.

В клуба се получават предложения от три сериозни кандидат-спонсора. Всеки от тях предлага лична среща, на която да изложи предложението си. Но има една опасност — тези хора са страшни търговци и може би биха могли да те заблудят с приказките си, затова има известна логика в решението да се спреш на един от тях по нюх и да дадеш отрицателен отговор на другите двама.

Ако решиш да изслуша предложението на ЗАУ, отиди на #38. Ако предпочетеш предложението на КТП, отиди на #39. Ако решиш да изслуша предложението на АЗБ, отиди на #40. Ако решиш да избереш спонсор за Земляните, без да изслушваш предложенията, отиди на #41.

23

Страхотна сделка! Ти отлично познаваш местата, където е редно да се рекламира. В касата на клуба постъпват 3500000 кредита от КТП (Отбележи това в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 2 точки.)

Отиди на #45.

24

Лигата отхвърля възможността да се слага реклама върху самия терен, което намалява доходите от реклама, но все пак в касата на клуба постъпват 310000 кредита от КТП.

Отбележи в [дневника](#) този приход в графа „Финанси“. Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 2 точки. После отиди на #45.

25

Лигата не позволява реклама върху самия терен и това малко намалява прихода, но все пак в касата на клуба постъпват 2600000 кредита от КТП. Отбележи в [дневника](#) този приход. Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 1 точка. После отиди на #45.

26

Лигата окачествява като гавра предложението за реклама върху бельото на играчите и прави сериозна забележка на Земляните да не допускат подобни гафове. От своя страна КТП изразява недоумение, че не може да рекламира върху фланелките и дава 2100000 кредита.

Отбележи този приход в [дневника](#). После отиди на #45.

27

Лигата забранява рекламиите върху самия терен и върху бельото на играчите. Това намалява приходите от реклама. В касата на клуба постъпват 1800000 кредита от КТП.

Отбележи в [дневника](#) този приход. После отиди на #45.

28

Страхотна сделка! Ти отлично познаваш местата, където може да се рекламира. В касата на клуба постъпват 3200000 кредита от АЗБ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 2 точки. После отиди на #45.

29

Лигата отхвърля възможността да се слага реклама върху самия терен и това намалява сумата, но все пак в касата на клуба постъпват 2800000 кредита от АЗБ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 1 точка. После отиди на #45.

30

Лигата не позволява реклама върху самия терен това малко намалява прихода, но все пак в касата на клуба постъпват 2300000 кредита от АЗБ.

Отбележи този приход в [дневника](#). После отиди на #45.

31

Лигата окачествява като гавра предложението за реклама върху бельото на играчите и прави сериозна забележка на Земляните да не допускат подобни гафове. От своя страна АЗБ изразява недоумение, че не може да рекламира върху фланелките и дава 1800000 кредита.

Отбележи този приход в [дневника](#). После отиди на #45.

32

Лигата забранява рекламиите върху самия терен и върху бельото на играчите. Това намалява приходите от реклама. В касата на клуба постъпват само 1600000 кредита.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти спада с една точка. После отиди на #45.

33

Страхотна сделка! Ти отлично познаваш местата, където може да се рекламира. В касата на клуба постъпват 3000000 кредита от ЗАУ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки. После отиди на #45.

34

Лигата отхвърля възможността за реклама върху самия терен, което намалява доходите от реклама, но все пак в касата на клуба постъпват 2600000 кредита от ЗАУ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с една точка. После отиди на #45.

35

Лигата не позволява реклама върху самия терен и това малко намалява доходите, но все пак в касата на клуба постъпват 2000000 кредита от ЗАУ.

Отбележи този приход в [дневника](#). После отиди на #45.

36

Лигата окачествява като гавра предложението да се рекламира върху бельото на играчите и прави сериозна забележка на Земляните да не допускат подобни гафове. От своя страна ЗАУ изразява недоумение, че не може да рекламира върху фланелките и дава само 1600000 кредита.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти намалява с една точка. После отиди на #45.

37

Лигата изрично забранява реклами върху самия терен и върху бельото на играчите. Това страшно намалява приходите от реклама. В касата на клуба постъпват едва 1300000 кредита от ЗАУ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти намалява с една точка. После отиди на #45.

38

Кали, която отново е твоя помощничка, уговоря среща с представител на ЗАУ и той пристига в кабинета ти.

— Мисля, че сме най-подходящият спонсор — започва още от вратата той. — Земното Административно Управление милее за всичко, свързано със Земята и с радост ще отпусне част от доходите си за подпомагане на вашия клуб. Администрацията е велика сила и никой не бива да я пренебрегва, ако не иска после горчиво да оплаква нерадостната си съдба.

Още десетина минути слушаш подобни приказки и обещаваш, че ще си помислиш. След това се разделяте.

Ако искаш да чуеш предложението на КТП, отиди на #39. Ако решиш да изслуша предложението на АЗБ, отиди на #40. Ако предпочетеш да избереш спонсор, без да изслушваш други предложения, отиди на #41.

39

Кали, която отново е твоя помощничка, уговоря среща с представител на КТП и човекът пристига в кабинета ти.

— Надявам се, разбирате ползата от нашето предложение — усмихва се той. — Корпорацията „Космически Транспортни Полети“ е солидна и има широк периметър на действие, за разлика от основните ни конкуренти. Ние не сме обвързани само със Земята, влиянието ни се разпростира из цялата Галактика. Безпристрастните данни показват, че сме най-могъщата компания и всички се съобразяват с нас. Мнението ни се чува почти навсякъде и това може да бъде от помощ на отбора, ако се нуждае от някаква по-специфична услуга. Познаваме отлично двигателните лостове, които задвижват определени механизми на повечето от планетите, чиито отбори влизат в Лигата

Той говори още десетина минути в същия дух, след което обещаваш, че ще помислиш сериозно върху предложението му.

Ако решиш да чуеш предложението на ЗАУ, отиди на #38. Ако решиш да изслуша предложението на АЗБ, отиди на #40. Ако предпочетеш да избереш спонсор, без да изслушаш други предложения, отиди на #41.

40

Кали, която отново е твоя помощничка, уговоря среща с представител на АЗБ и той пристига в кабинета ти.

— Истината е в банките — започва той, — а Акционерната Земна Банка е една от силните. Не бива да очаквате море от пари, но ще платим добре за правото да видим Земляните в челото на класирането.

Разговорът е кратък и съдържателен. Разбира се, обещаваш, че сериозно ще обмислиш предложението на АЗБ.

Ако искаш да чуеш предложението на ЗАУ, отиди на #38. Ако искаш да чуеш предложението на КТП, отиди на #39. Ако предпочетеш да избереш спонсор, без да изслушваш други предложения, отиди на #41.

41

Трябва да избереш един от трите кандидат-спонсори — Земното Административно Управление (ЗАУ), Космически Транспортни Полети (КТП) или Акционерната Земна Банка (АЗБ). В офертите на трите корпорации се посочва, че ще отделят добра сума, но никъде не пише колко точно. Предлогът е, че тогава цялата работа би заприличала на наддаване и борба между конкуренти, а те не искат да изострят отношенията си. Затова ти трябва да решиш, без да се съобразяваш с предложени суми. Можеш само да гадаеш кой ще се окаже най-щедър.

Ако избереш ЗАУ, отиди на #44. Ако предпочетеш АЗБ, отиди на #43. Ако се спреш на КТП, отиди на #42. Запиши инициалите на избраната фирма в [дневника на мисията](#) в графа „Спонсор“.

42

КТП биха искали да рекламират върху следните пет места: фланелките на играчите, информационното табло на стадиона, материалите на клуба (списания, вестници, програми, спортни стоки с емблемата на Земляните и др.), върху самия терен и върху бельото на играчите.

От своя страна Лигата изисква спонсорът да поставя знака си само върху три места от посочените пет и сега трябва да избереш върху кои точно места да дадеш на КТП да рекламира.

Дадени са пет варианта, избери един от тях.

- фланелките, таблото, материалите на клуба — отиди на #23.
- фланелките, материалите, терена — отиди на #24.
- фланелките, таблото, терена — отиди на #25.
- таблото, материалите, бельото — отиди на #26.
- фланелките, терена, бельото — отиди на #27.

43

АЗБ биха искали да рекламират върху следните пет места: фланелките на играчите, информационното табло на стадиона, материалите на клуба (списания, вестници, програми, спортни стоки с емблемата на Земляните и др.), върху самия терен и върху бельото на играчите.

От своя страна Лигата изисква спонсорът да поставя знака си само върху три места от посочените пет и сега трябва да избереш върху кои точно места да дадеш на АЗБ да рекламира.

Дадени са пет варианта, избери един от тях.

- фланелките, таблото, материалите на клуба — отиди на #28.
- фланелките, материалите, терена — отиди на #29.
- фланелките, таблото, терена — отиди на #30.
- таблото, материалите, бельото — отиди на #31.
- фланелките, терена, бельото — отиди на #32.

ЗАУ биха искали да рекламират върху следните пет места: фланелките на играчите, информационното табло на стадиона, материалите на клуба (списания, вестници, програми, спортни стоки с емблемата на Земляните и др.), върху самия терен и върху бельото на играчите.

От своя страна Лигата изисква спонсорът да поставя знака си само върху три места от посочените пет и сега трябва да избереш върху кои точно места да дадеш на ЗАУ да рекламира.

Дадени са пет варианта, избери един от тях.

- фланелките, таблото, материалите на клуба — отиди на #33.
- фланелките, материалите, терена — отиди на #34.
- фланелките, таблото, терена — отиди на #35.
- таблото, материалите, бельото — отиди на #36.
- фланелките, терена, бельото — отиди на #37.

Кампанията за набиране на средства е към своя край. Двамата със Спарки преглеждат финансовите отчети и се опитват да пресметнат дали наличните пари са достатъчни, за да се впуснеш да купуваш играчки.

— Здрави! — поздравява ви Кали, която влиза запъхтяна в кабинета. — Познайте какво ви нося?

— Шоколадов сладолед, еклер с ягодов крем и няколко целувки — смело предполагаш ти.

— Дано да е нещо важно — казва Спарки.

— Разбира се — усмихва се тя. — Случайно намерих едно каналче, от което изтече информация за Борсата. Не знам всичко, но мисля, че сведенията ще са достатъчни, за да се ориентираме.

— Нима си научила някои цени? — възкликовате двамата със Спарки в един глас.

Страшно трудно е да се изкопчат сведения за Борсата преди началото на трансферния сезон, а той започва едва след три дни. Предварителната информация е полезна, защото човек може да сравни цените на Боговете и способностите на клуба и да си направи по-точна пазарна стратегия.

— За това първенство ще се продават футболисти, които са играли в годините между 1985-а и 1995-а. Научих и няколко цени. Някой си Роналд Куман, който играе либеро, струва 3000000 кредита. Плеймекърът Пол Гаскойн струва също 3000000 кредита, но това не е нищо в сравнение с Диего Марадона, който струва цели 4500000 кредита. Май това са големите хитове на пазара, които още не са ангажирани. Иначе се продават и играчи на по-нормални цени. Централният нападател Стиви Бул струва само 500000 кредита, а свръзката Рей Хаутън е оценен на 1300000 кредита. За всекиго по нещо. А сега трябва да ме извините, имам малко работа — казва тя и ви напуска.

Няколко минути и двамата мълчите и обмисляте чутото. После Спарки се обажда:

— Сам си прецени дали ще ти стигнат парите. Знаеш, че по време на сезона също можеш да купиш Богове, ако събереш достатъчно пари.

— Нима имам избор?

— Мисля, че да — казва той. — Ти използва всички нормални начини за събиране на средства, но не си опитал нещо нетрадиционно.

— Например?

— Обир на банка!

— Не говориш сериозно, нали?

— Абсолютно сериозно. Банките на Крас са известни с нечестните си методи за правене на пари и никой свестен човек не би изпитал угризения да ги удари с няколко милиона кредита. Освен това не са само банките. Тези дни на Кория се провеждат гладиаторските боеве, а победителят в тях ще получи наградата си в злато, което се оценява на три милиона кредита. Не твърдя, че ще бъде лесно да се сдобиеш с пари по някой от предложените начини, но ако успееш, ще имаш възможност да купиш отлични играчи и ще облекчиш задачата си. Другата страна на въпроса е, че и двата начина крият определени опасности, а никак няма да е хубаво новият мениджър и треньор на Земляните да загине няколко дни преди началото на шампионата. Прецени добре всички варианти.

Ако решиш да се опиташ да обереш една от банките на планетата Крас, отиди на #47. Ако предпочетеш да пробваш късмета си в гладиаторските боеве на планетата Кория, отиди на #103. В случай че не ти се поема риск и решиш да започнеш покупките с досегашните си средства, отиди на #46.

46

— Предпочитам да не си слагам главата в торбата — казваш ти след кратък размисъл.

— Твоя работа — вдига рамене Спарки. — Е, тогава ще те оставям да си вършиш работата. Помни, че Отделът разчита на теб. Ако имаш нужда от нещо, свиркай.

До началото на трансферния период остават цели три дни. Единствената полезна работа, която можеш да свършиш, е да се опиташ да подобриш треньорските си умения.

Сега следва тест. Мобилизирай се и мисли, преди да избереш някой от отговорите.

1. Кога се правят тренировки с тежки физически натоварвания?

- а) преди началото на шампионата
- б) по време на шампионата

2. Трябва ли системата за тренировка на вратаря да се различава от тази на останалите играчи?

- а) да
- б) не

3. Трябва ли звездите на отбора да тренират по-различно от останалите?

- а) да
- б) не

Когато отговориш на трите въпроса, отиди на #185.

— Прави ми се нещо лудо и един обир може би ще задоволи тази моя потребност. Наистина ли мислиш, че е възможно да се осъществи?

Вместо отговор Спарки набира по видеотелефона номера на Кали, изчаква образът ѝ да се появи на екрана и нареджа:

— Зарязвай работа и бързо при нас.

— Спешно ли е?

— Пожарът се разраства, а от пожарната команда питат спешно ли е — на шега ѝ се озъбва Спарки. — Пристигай без повече въпроси!

Леко стресната, легко развеселена Кали дотичва след не повече от минута и запъхтяна се тръсва в креслото до теб.

— Ето ги нашите Бони и Клайд — усмихва ви се Спарки. — Сега си отваряйте добре ушите. Планетата Крас е известна с Банковото градче, където са съсредоточени всички нейни банки, на брой около двадесет. Останалата част от планетата сякаш живее в друго време, на някои места сигурно още вярват, че земята е плоска. Както и да е, вашата работа е в Банковото градче. Отделът ще ви предостави някои средства, които ще облекчат много задачата ви.

— Банка ли ще ограбваме? — пита Кали.

— Така изглежда — отвръща Спарки. — Поне ще направите опит да я ограбите.

— Някоя определена банка ли имаш предвид? — намесваш се ти.

— Не. Ще решите на място към коя да се насочите. Общо взето, всичките са с почти еднакви финансови възможности и е въпрос на късмет в кой сейф ще намериш повече пари.

— Стигнахме и до подаръците — казваш ти, намеквайки за обещаните средства.

— Разбира се. С помощта на малък чип, който се инсталира в мозъка, всеки от вас ще се сдобие с две умения. Вредно е да се вкарват чипове в толкова деликатна и сложна част от тялото, но при вас ще бъде само за три дни, така че няма защо да се страхувате. Освен това ще вземете два предмета, които ще ви бъдат от полза. Хайде, отиваме в Арсенала.

Арсеналът на Отдела е мястото, където всеки агент се въоръжава с разни хитри приспособления преди началото на всяка мисия.

В Арсенала намираш четири предмета, които ти се струват подходящи за обири.

1. Телепортатор — способностите на уреда не са кой знае колко големи. Би могъл да пренесе товар до петдесет килограма на разстояние около петдесет километра с помощта на телепортацията. Не може да пренася хора.

2. Хроностоп — едно от чудесата на техниката. На външен вид прилича на малка детска топка за игра. При активиране влияе на хода на времето. Отрязва от действителността сфера с радиус десет метра и в нея половин час минава за времето, когато извън сферата са изминали десетина секунди. Ако някой извън сферата види, че ограбваш банката, ще имаш половин час спокойствие за работа, а за него ще минат няколко секунди и няма да има време да реагира.

3. Аптечка — набор от лекарства и инструменти, с чиято помощ можеш да се справиш с всяко нараняване.

4. Две нови самоличности — в случай, че по време на обира някой успее да зърне лицата ви и полицията обяви издирване, ще можете да промените част от лицевите си белези, така че да не ви познаят на изхода от Банковото градче. Към новите две лица има и паспорти с техни снимки.

Избери два от предметите и ги запиши в дневника на мисията в таблицата „[Банковият обир](#)“.

В Арсенала намираш чипове за следните умения:

1. Касоразбивач — никоя каса не може да ти се опре, ако имаш малко време да се позанимаваш с нея.

2. Пилот — Кали може да кара всяка транспортна машина, но ти не се справяш така добре. Това умение ще ти е от полза, ако нещо се случи с Кали.

3. Вграден бластер — съвременната наука може да инсталира бластер в ръката ти, а изстрелът ще излиза от върха на показалеца. Нито един детектор на оръжие не може да те залови, че притежаваш бластер.

4. Автоматичен мерник — с негова помощ ще можеш да целиш муха в окото. Стига да имаш оръжие под ръка.

Избери си две от тези умения и ги запиши в дневника, в таблицата „[Банковият обир](#)“, графа „Умения на Майк“.

За Кали се намират следните умения:

1. Вграден бластер
2. Автоматичен мерник

3. Неотразима красота — Кали е хубава, но не всеки мъж би направил всичко за нея. С това умение тя ще има възможността да превръща мъжете в свои роби.

4. Твърдост при разпит — ако случайно я заловят, това умение ще й помогне да издържи и най-тежките мъчения, и най-фините методи, без да те издаде.

Избери две от тези умения и ги запиши в дневника, в таблицата „[Банковият обир](#)“, графа „Умения на Кали“

Когато свършиш с попълването на таблицата „[Банковият обир](#)“, отиди на #48.

Един малък, сребристобял кораб плавно се приземява на космодрума край Банковото градче и от малкия люк се подава главата на Кали.

— Пристигнахме — гордо обявява тя. — Отсега ти командваш.

Към кораба се приближават двама служители на митницата. Следва проверка на документите и щателен обиск на кораба. Митничарите озадачено повдигат вежди, когато намират двета предмета.

— Какво е това? — строго пита единия.

— Нищо — отвръща Кали, явно изплашена, че могат да ги конфискуват.

— Как така, вие за какви ни мислите? Механизмите се облагат с мито, лекарствата се облагат с мито, парфюмите се облагат с мито, карнавалните костюми...

— Един момент — прекъсваш го ти. — Има ли нещо, което да не се облага с мито?

— Май не — признават си те. — Въщност, това е наше вътрешно правило.

— Един вид узаконен подкуп, така ли?

Кимват доволно, без капчица срам.

— Нямате проблеми — усмихваш се ти и им бутваш две банкноти от по двеста кредита.

— Всичко е наред — кимват те и се оттеглят.

Бързо се ориентираш в градчето и намираш сносен хотел.

— Колко стаи, господине? — пита администраторът.

— Една, разбира се.

— Две — обажда се Кали. — Искаме две малки стаи.

— Една обща ще излезе по-евтино — правиш жалък опит да протестираш. — Нужно ли е да пилееш парите на Отдела за глупости. Прояви малко отговорност.

— Майк, я ми погледни в окото. Корабче плува ли? — После се обръща към администратора: — Моля, две стаи.

Нямаш повече възражения.

Привечер излизате из града и си набелязвате една банка. Модерна архитектура, много пищна фасада, изобилие от луксозни катери (малки кораби, с които човек може да лети из града) — всичко говори, че това е една солидна и без съмнение многообещаваща банка.

След вечеря двамата поемате към стаите, които са разположени една срещу друга в дъното на облицован с мрамор коридор — тукашната представа за обществен лукс.

— Кали — подемаш ти.

— Лека нощ — пуска тя най-дяволитата си усмивка — Ако някой, някога, по някакъв повод е хранил определени надежди, моля да ги забрави.

Братата ѝ хлопва, оставяйки суперагента в неловко положение. Поклаща глава и се отправяш към леглото.

Отиди на #49.

На сутринта двамата влизате във фоайето на избраната банка. Не носите качулки, защото с малко грим сте направили коренни промени в чертите на лицата си. Това ще наведе полицайте на грешни следи, когато започнат издирването.

Има три гишета, на които работят млади касиерки.

Гишетата са близо едно до друго. Едно стъкло, което съвсем не прилича на бронирано или уячено по друг начин, разделя клиента от касиерката.

Във фоайето се навъртат двама полицаи с черни кожени якета, тъмни очила и висящи на кръста бластери.

Учудващо, но тукашните банки нямат много клиенти и пред гишетата почти никога няма опашки. В този ранен час двамата с Кали сте единствените. Полицайтете ви оглеждат с подчертана, и несъмнено престорена, небрежност.

Кали те поглежда въпросително и разбираш, че е настъпил моментът да решиш как да проведете нападението. Може да нападнете веднага, разчитайки на изненадата. Другата възможност е да изчакате благоприятна ситуация. Полицайтете ви гледат, но скоро любопитството им трябва да секне. Или пък ще се усъмнят? Докато се преструваш, че разглеждаш таблото, на което са изложени лихвените проценти, трескаво обмисляш ситуацията.

Едното ченге строго фиксира Кали, но тъмните му очила пречат да установиш причината. Може би е обикновен мъжки интерес към едно красиво момиче, но може да бъде и проява на професионализъм — ченгетата нерядко имат шесто чувство за престъпници, каквито скоро ще бъдете двамата с Кали.

Трябва да решиш! Ако избереш да нападнеш веднага, отиди на #50. Ако предпочетеш да изчакаш малко, отиди на #51.

— Хайде! — прошепваш на Кали и тръгваш към гишетата. Тя реагира светкавично.

— Стой на място — изкрещява тя на ченгетата и насочва показалеца си към тях.

— Това да не е някаква шега? — засмива се единият полицай. — Не виждам бластер.

— Имам вграден бластер — изсъсква Кали и онзи явно се стяга.

— Искаш ли да простирам коляното ти за доказателство.

Не, никой от двамата не иска такова нещо. Мирно и тихо вдигат ръце зад тила.

Една от касиерките е на път да изпищи. Решаваш да ги стреснеш и с чудесен пирует стоварваш крака си върху едно от стъклата.

— Това е обир — изкрещяваш. — Станете от местата и застанете с вдигнати ръце!

Две от касиерките са в паника, но третата те гледа с хладна усмивка.

— Не се пали — казва тя. — Алармата е включена вече всяка една може да я задейства с копче, което се намира под плота на гишето. Ченгетата ще довтасат до три минути, затова по-добре офейквайте.

— Защо ми го казваш?

— Ами, ако ви заловят тук, няма да е интересно. Иначе ще има преследване из града, луди гонитби, стрелби и всичко останало. Новините довечера ще ми бъдат по-интересни. А може и телевизионната компания да ми бутне нещо, в края на краищата нямаше да има никакъв екшън, ако не ти бях казала.

Странно мислене, но сега не е моментът да го анализираш. Полицията ще е тук всеки момент. Най-напред трябва да вземеш оборотните пари, които стоят до всяка касиерка. Ако имаш шанс, можеш да докопаш 200–300 хиляди.

Избери сам — #52 или #53.



51

Страх лозе пази, но твоето е само предпазливост. Обстановката е прекалено подозрителна. Няма охрана, няма решетки на гишетата — това трябва да означава, че си имат друг начин за защита от крадци. Може би полицайтите могат да задействат някоя алармена система? Или пък касиерките? Да, по-вероятно е да са касиерките. Нищо чудно да имат под плотовете на гишетата си бутони, с които да сигнализират в някой близък участък.

Изчакваш и скоро ти се отдава случай. Една от касиерките става от мястото си и отива да си побъбри с полицайтите — напълно нормално, и без това няма работа. Другите две си говорят някакви техни, женски истории.

— Давай — прошепваш на Кали и тръгваш към гишетата.

— Стой на място — изкрещява тя на полицайтите, насочвайки показалеца си към тях. — В ръката си имам вграден бластер.

— Лъжеш — мигновено реагира единият.

— Искаш ли да те пристрелям за доказателство? — изсъсква тя.

Това дава резултат. Двамата вдигат ръце зад врата без повече въпроси.

В това време ти изпълняваш чудесен скок и стоварваш крака си върху едно от стъклата на гишетата. То се пръсва по пода с тръсък.

— Далеч от плотовете — изкрещяваш на двете касиерки. — Замръзнете на място!

Бързо се озоваваш при тях и ги издърпваш от гишетата. Плъзгаш ръка по долната страна на плата и напипваш някакво копче. Добре, този път интуицията не те излъга.

Сам избери — #54 или #55.

52

Общата сума от трите гишета е 50000 кредита. Вадиш от джоба си малък плик и ги прибираш в него. (Отбележи в [дневника](#) този приход.)

Полицайте ще дойдат всеки момент. Касата на банката изглежда лесна за отваряне, но и на най-добрая касоразбивач операцията ще отнеме поне двадесет минути. Трябва да се действа бързо.

Имаш ли хроностоп? Ако да, отиди на #56. В противен случай, отиди на #86.

53

Общата сума от трите гишета е 100000 кредита. Вадиш от джоба си малък плик и ги прибираш в него. (Отбележи този приход в [дневника](#).)

Полицайте ще дойдат всеки момент. Касата на банката изглежда лесна за отваряне, но и на най-добрия касоразбивач операцията би отнела поне двадесет минути. Трябва да се действа бързо.

Имаш ли хроностоп? Ако да, отиди на #56. В противен случай, отиди на #86.

54

— Справяш ли се? — пита Кали и за миг отклонява вниманието си от полицайите. Единият използва този шанс и посяга към бластера си.

— Внимавай! — изкрештяваш ти. Кали веднага разбира какво става.

Ако Кали има вграден бластер, отиди на #57. В противен случай отиди на #58.

— Справяш ли се? — пита Кали и за миг отклонява вниманието си от полицайте.

— Внимавай! — изкрештяваш ѝ ти. — Дръж ги на мушка и не се разсейвай.

Цяло щастие е, че някой от полицайте не се решава да поsegне към бластера. Явно изпитват респект към Кали.

Сега е време да обереш парите от гишетата, оборотните средства на касиерките.

Сам избери — #60 или #62.

56

Бързо изваждаш хроностопа и го активираш. Така печелиш необходимото ти време да се позанимаваш с касата, където се крият богатствата на банката. Можеш да бъдеш сигурен, че до половин час ченгетата няма да довтасат.

Първата ти работа е да накараши касиерките да предадат ключа, но се оказва, че касата се отваря с дистанционно управление от участъка след молба от директора на банката. Няма как да примамиш директора във фоайето, затова този вариант отпада. Остава ти да се опиташ сам да отвориш касата.

Банковите каси имат едно неприятно качество — не могат да бъдат отваряни от неспециалисти. Поне не насилствено. Трябва да владееш изкуството на касоразбивачите, ако искаш да постигнеш нещо.

Ако имаш умението „касоразбивач“, отиди на #59. В противен случай отиди на #86.

Полицаят бързо разбира, че Кали не бълфира за вградения бластер. Изстрелът ѝ минава на косъм от главата му и той моментално вдига ръце.

— Ако шавнеш още веднъж, ще те застрелям — казва му тя. — Мисли!

Сега е време да обереш парите от гишетата, оборотните средства на касиерките.

Сам избери — #60 или #62.

— Ще стрелям! — изкрешява Кали, но полицаят не ѝ обръща внимание. Бързо вади бластера си и стреля по нея.

Кали извиква, изстрелът я е пернал в рамото и тя изпуска силна, изпълнена с болка въздишка.

— Не мърдай! — заповядва ти смелчагата, но ти нямаш право да го послушаш. Отчаяно се хвърляш към него. За нещастие, разстоянието е прекалено голямо, за да се надяваш на успех. Първият му изстрел те уцелва в дланта. Вторият намира главата ти.

Суперагентът умря като най-обикновен крадец. Жалко!

— Кали, дръж ги на мушка. Аз ще се опитам да отворя касата.

Забелязваш, че по лицата на банковите служители пробягва скептична усмивка. Няма значение, да видим как ще реагират, когато се справиш.

Цели двадесет и пет минути се бориш с касата, но накрая намираш комбинацията, която я отваря.

— Готово — казваш на Кали, но и другите чуват. Полицайте веднага се активизират и посягат към оръжиета си.

Ако Кали има вграден бластер, отиди на #61. В противен случай отиди на #64.

60

Събираш 100000 кредита (отбележи този приход в [дневника](#)).

— По-добре се махайте веднага — обажда се една от касиерките.

— На всеки пет минути трябва да даваме сигнал в участъка, че всичко е наред. Сигурно вече са тръгнали за насам.

— Но пет минути не са минали.

— Напротив. Последният сигнал го подадох аз. Беше преди почти осем минути.

— По дяволите! — изсъскваш ти.

Полицайт ще дойдат всеки момент. Касата изглежда лесна за отваряне, но и на най-добрния касоразбивач операцията би отнела поне двадесетина минути. Трябва да се действа бързо.

Ако имаш хроностоп, отиди на #65. В противен случай отиди на #66.

61

Кали е по-бърза от полицайте и насочва показалеца си към тях, преди да успеят да извадят бластерите. Проблемът е в това, че те се разделят и се опитват да я нападнат от две страни.

Ако Кали има автоматичен мерник, избери — #69 или #70. В противен случай отиди на #63.

62

Събираш 300000 кредита (отбележи този приход в [дневника](#)).

— По-добре се махайте веднага — обажда се една от касиерките.

— На всеки пет минути трябва да подаваме сигнал в участъка, че всичко е наред. Сигурно вече са тръгнали за насам.

— Но пет минути не са минали.

— Напротив. Последният сигнал го подадох аз. Беше преди почти осем минути.

— По дяволите! — изсъскваш ти.

Полицайт ще дойдат всеки момент. Касата изглежда лесна за отваряне, но и на най-добрния касоразбивач операцията би отнела поне двадесетина минути. Трябва да се действа бързо.

Ако имаш хроностоп, отиди на #65. В противен случай отиди на #66.

63

Двама противници са твърде много за нея. Успява да пристреля единия в коляното, но вторият полицай я напада в гръб. Едната му ръка хваща нейната, за да не стреля по него, а с другата се опитва да притисне гръкляна ѝ и да я омаломощи. Завързва се тежка битка, ръкавът на дрехата му минава по лицето на Кали и сваля грима, който променя лицето ѝ.

Касиерките ахват. Това обаче не им пречи да запомнят лицето ѝ.

Кали удря противника си с лакът в корема и го отблъсква от себе си. В това време раненият полицай се включва в битката. Трябва да се намесиш.

Ако имаш вграден бластер, отиди на #68. В противен случай отиди на #67.

64

Положението става критично. Досега Кали бълфираше, но полицайите най-сетне се осмеляват да проверят нейното твърдение за вградения бластер и влизат в задълженията си на пазачи на банката. Трябва да се намесиш.

Ако имаш вграден бластер, отиди на #68. В противен случай отиди на #67.

65

Бързо вадиш хроностопа и го активираш. Така печелиш необходимото време да се позанимаеш с касата, където се крият богатствата на банката. Можеш да бъдеш сигурен, че до половин час ченгетата няма да довтасат.

Опитваш се да накараш касиерките да ти предадат ключа, но се оказва, че касата се отваря от участъка с помощта на дистанционно управление при изричната заповед на директора на банката. Сега този начин отпада. Ще трябва сам да намериш комбинацията.

Да се отвори една каса е трудна работа, която е по силите само на специалист. Трябва да владееш изкуството на касоразбивачите, за да постигнеш нещо.

Ако притежаваш умението „касоразбивач“, отиди на #71. В противен случай отиди на #78.

66

Полицайтe са на път. От друга страна, ти не успя да откраднеш няколко милиона, колкото се предвиждаше в плана.

Изведнъж се сещаш, че те е обхванала паника. Откъде ти хрумна, че полицайтe идват? Нали касиерките не успяха да натиснат алармените бутони!

Трябва да се вземеш в ръце. Трябва да се съсредоточиш. Но най-вече трябва да решиш как да постъпиш.

Ако решиш да опиташи да отвориш касата, отиди на #74. В противен случай отиди на #78.

Двама въоръжени с бластери полицаи са прекалено много за невъоръжен човек, дори той да е суперагент. Ченгетата водят оръжията си и ги насочват към вас.

— Не мърдайте — заповядват те.

Но ти знаеш, че нямаш право да ги послушаш. Засилващ се към тях и правиш отчаян плонж. За нещастие, разстоянието е твърде голямо, за да го прелетиш безнаказано. Два изстрела попадат в гърдите ти. Суперагентът умира като обикновен престъпник. Жалко!

68

Трите фигури са вкопчени една в друга. Опитваш се да вземеш на мушка някой от полицайте.

Ако имаш автоматичен мерник, отиди на #76. В противен случай отиди на #75.

Единият полицай успява да извади бластера си наполовина. Точен изстрел на Кали и той хваща улучената си китка. В това време вторият успява да се добере до нея и да я бълсне към стената. Кали губи равновесие и пада по лице. Полицаят вади бластер и го насочва към нея.

Изглежда, сякаш положението е безнадеждно, но Кали е добър агент и не се примирява. Изправя се светкавично на крака и прави скок встрани. Само стотни от секундата ѝ помагат да избегне изстрела. После тя вдига ръка и пристрелва полицая в рамото. Най-сетне положението е под контрол.

Въздъхаш облекчено. Кали също. И в този момент става гафът — тя импулсивно прокарва ръце по лицето си. Избилата от напрежение пот размазва дегизирация грим и пред очите на касиерките се разкрива лицето на Кали. Това означава, че полицията ще има точно описание на един от крадците.

— Бързо — казваш ти. — Да вземаме парите и да изчезваме.
Сам избери — #80 или #81.

70

Единият полицай успява да извади бластера, но изстрелът на Кали го удря в рамото и той изпуска оръжието. Кали веднага взема на мерник втория и го пристрелва в рамото и китката. Сега и двамата са извън играта.

— Бързо — казваш ти. — Да вземаме парите и да се омитаме.
Сам избери — #80 или #81.

71

Отварянето на касата се оказва работа за двадесетина минути.

— Готово — съобщаваш гордо на Кали за постижението си.

И тогава двамата полицаи влизат в ролята си и се опитват да ви попречат просто така да изчезнете с парите. Ченгетата посягат към бластерите си.

Ако Кали има вграден бластер, отиди на #61. В противен случай отиди на #72.

Блъфът на Кали изигра своята роля, но сега тя е безпомощна. Полицайтите рискуват да попаднат на мушката ѝ при опита си да ви задържат. Въпрос на секунди е да разберат, че ги е лъгала.

Трябва да се намесиш!

Ако имаш вграден бластер, отиди на #73. В противен случай отиди на #67.

73

Преди да успееш да стреляш по полицайте, Кали се нахвърля върху тях в отчаян опит да им попречи да извадят бластерите и боят да премине в ръкопашен. При голямото напрежение никак не е чудно, че тя не съобрази наличието на бластер у теб.

Сега нямаш цел, а купчина от три тела. Много е трудно да стреляш и да си сигурен, че няма да нараниш Кали.

Ако имаш автоматичен мерник, отиди на #76. В противен случай отиди на #75.

Бързо разбираш, че няма шанс касата да се предаде без бой. Тя няма ключалка, отваря се с дистанционно управление от участъка при изричната заповед на директора на банката. Другият вариант е да откриеш кода ѝ, но това е работа за опитен касоразбивач.

Ако имаш умението „касоразбивач“, избери — #77 или #79. В противен случай отиди на #78.

Кали не успява да блокира и двамата едновременно.

Явно в суматохата един от полицайите е успял да извади бластера си. Виждаш само насоченото към теб дуло. После следва изстрел и светът престава да съществува за теб. Суперагентът завърши като обикновен крадец. Жалко!

Цяло щастие е, че успя да предвидиш ползата от автоматичния мерник. Първи точен изстрел и единият полицай се хваща за рамото. За по-сигурно го пристреляш и в китката на дясната ръка. Неутрализираш втория по същата процедура. Сега ченгетата са вън от играта.

— Ужас! — извиква Кали, когато се вижда в едно от многото огледала.

Поглеждаш към нея и веднага разбираш причината — в ожесточената битка гримът ѝ се е размазал и сега касиерките виждат истинското ѝ лице. Което означава, че полицията ще има точно описание на един от крадците.

— Бързо — казваш ти. — Да вземем парите и да се омитаме.
Сам избери — #82 или #83.

Тъкмо се заемаш с касата по-сериозно и във фоайето нахълтват няколко полицаи с насочени към теб бластери. Правиш отчаян опит да се измъкнеш, хвърляйки се в страни с надеждата да се прикриеш зад гишетата, но изстрелите им те застигат във въздуха. Суперагентът завърши като обикновен престъпник. Жалко!

— Трябва да изчезваме — решаваш ти. — Всички на земята!
Лицето към пода! Да не сте мръднали, докато не дойде полицията!
Хайде, да тръгваме — обръщаш се към Кали.

Бързо напускате банката и излизате на паркинга за катери.

— Онзи, лъскавият, с голямото бяло петно под кабината —
посочваш към един от катерите и двамата се запътвате към него.

За един агент не представлява проблем да отвори една проста
ключалка. Само минутка и вече сте в катера.

Кали поема управлението и излиза с нормална скорост, за да не
предизвика подозрения. Зарязвате катера на няколко пресечки от
хотела и се връщате в стаята на Кали, за да обсъждате положението.

Отиди на #89.

Заемаш се с касата.

По-добре се омитайте веднага — обажда се една от касиерките.

— Ченгетата ще довтасат всеки момент.

— Нали никой не сигнализира в участъка?

— Там е работата. На всеки десет минути трябва да подаваме сигнал — това означава, че всичко е наред. Сега ченгетата знаят, че нещо става. Трябваше вече да са тук.

— Бързо — казваш на Кали. — Да изчезваме! Изхвърчате на паркинга. Веднага си набелязваш един лъскав катер и хукваш към него. Само за няколко секунди се справяш с ключалката му и двамата с Кали влизате вътре.

— Към хотела — изкомандваш ти и Кали излита. Зарязвате катера на няколко пресечки от хотела и стигате пеша до базата. После се събирате в стаята на Кали, за да обсъдите положението.

Отиди на #89.

80

Отваряте касата и започвате да броите плячката, докато я прехвърляте в два плика — цели 7000000 кредита. (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Отиди на #85.

81

Отваряте касата и започвате да броите плячката, докато я прехвърляте в два плика — цели 4000000 кредита. (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Отиди на #85.

82

Отваряте касата и започвате да броите плячката, докато я прехвърляте в два плика — цели 5000000 кредита. (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Отиди на #84.

83

Отваряте касата и започвате да броите плячката, докато я прехвърляте в два плика — цели 3000000 кредита. (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Отиди на #84.

84

Увлечени в прибирането на парите, не забелязвате, че един от полицайите е успял да извади бластера си и да го насочи към теб със здравата си лява ръка.

Успяваш да реагираш секунда преди изстрела и спасяваш кожата. Но Кали не успява да схване бързо ситуацията и вторият изстрел я улучва в корема.

С два скока отиваш до полицията, избиваш бластера от ръката му и с тежък удар между очите го приспиваш.

Някак си успяваш да вземеш двета плика и едновременно с това да вдигнеш Кали на ръце. Бързо излизаш на паркинга, набелязваш си един лъскав катер и за няколко секунди се справяш с ключалката му. Внимателно полагаш Кали на седалката за пътници, слагаш двета плика до нея и влизаш в катера.

Ако имаш умението „пилотиране“, отиди на #87. В противен случай отиди на #88.

85

Бързо излизате от банката и се насочвате към паркинга за катери. Набелязваш си един и за секунди се справяш с ключалката му. Двамата влизате вътре и Кали поема управлението. Излита с нормална скорост, за да не предизвика подозрения.

Зарязвате катера на няколко пресечки от хотела и стигате пеша до там. После се събирате в стаята на Кали, за да обсъдите положението.

Отиди на #89.

86

Няма как, трябва да се примириш с оборотните пари и да оставиш на мира касата.

Бързо излизате от банката, насочвате се към паркинга за катери и веднага си харесваш един. За няколко секунди се справяш с ключалката му и двамата с Кали влизате вътре. Тя веднага поема управлението.

Зарязвате катера на няколко пресечки от хотела и стигате пеша до него. После се събирате в стаята на Кали, за да обсъдите положението.

Отиди на #89.

Поемаш управлението в свои ръце и без проблеми стигаш до хотела. Опитваш се да влезеш с катера в паркинга на хотела, за да не види никой, че Кали е ранена, но пазачът те спира.

— Документите на катера, вашите документи и тези на спътницата ви. Трябва ми и хотелската ви регистрация.

— Виж какво, страшно бързам. Дай да се разберем човешки — вадиш една банкнота от сто кредита и му я пъхваш.

— Хм! — ослушва се той.

— Разбирам — казваш и му бутваш още една. — Хайде, стига театър.

Пазачът отваря шлюза и вече нищо не пречи да паркираш катера.

Внимателно отнасяш Кали в стаята й, после донасяш там и парите. Сега най-важното е да се справиш с раната ѝ.

Ако имаш аптечка, отиди на #90. В противен случай отиди на #91.

Кали е тежко ранена, а ти не можеш да управляваш катер. Засега той служи за укритие.

Междувременно пристига и полиция и блокира района. Започват бавно да претърсват наоколо. Съзнаваш, че е въпрос на време да ви открият.

Така и става. Един полицай те посочва и вади бластера си. Опитваш се да вдигнеш ръце и да им кажеш, че се предаваш, но колегите му започват стрелба и надупчват катера. Суперагентът умира като обикновен престъпник.

— Отървахме се живи и здрави — казва Кали. — Това е най-важното.

— Все още не сме — възразяваш ти. — Как мислиш да пренесем парите през митницата? Можеш да бъдеш сигурна, че веднага ще ги открият. Още повече, сега ще имат повишена готовност, заради обира. Отиди на #92.

90

Какво ли щеше да правиш, ако нямаше аптечка? Тя е цяло съкровище и с нейна помощ успяваш да излекуваш раната на Кали, така че не остава дори белег. Коктейл от няколко подхранващи лекарства връща силите на Кали и като я гледаш не можеш да повярваш, че само преди двайсетина минути на корема ѝ зееше огромна рана.

Идва по-трудната част от плана — как да се измъкнете от Крас. Отиди на #92.

Раната е тежка и скромните ти медицински познания не ти позволяват нещо, с което да облекчиш страданията на Кали. Не бива да ходиш в аптеката — това ще направи впечатление, защото трябва да купиш медикаменти за лекуване на тежко нараняване, а вестта, че единият от крадците е ранен вече се е разнесла из целия град. Ясно е, че аптекарят веднага ще съобщи в полицията за теб.

Сядаш до Кали, хващаш ръката ѝ и започваш да ѝ говориш успокоителни приказки. Колко продължава това? Може би час? А може би два? Не знаеш. Обхваща те бавна лудост, осъзнавайки, че тя постепенно губи жизнените си сили.

— Остави ме! — промълвя Кали, когато идва в съзнание за няколко минути. — Опитай се да се спасиш. — После пак се унася.

Знаеш, че е права. Разбираш, че трябва да я оставиш, но не можеш.

Всичко свършва твърде брутално — вратата на хотелската стая се разхвърчава на трески и няколко полицаи нахълтват вътре. Обзет от лудост се нахвърляш върху тях и няколко изстрела слагат край на живота ти. Суперагентът загина по един наистина трагичен начин. Жалко!

92

— Митницата не може да бъде избегната. А заловят ли ни там, няма спасение — казваш ти.

Кали се съгласява. Най-трудното тепърва предстои — тази проклета митница!

Ако гримът на Кали не е издържал и касиерките са видели лицето ѝ, отиди на #94. В противен случай отиди на #93.

— Ние ще минем лесно — казва Кали — Гримът ни ще заблуди полицията и тя ще сметне, че това, което са видели касиерките и двамата полицаи са истинските ни лица.

— Да — потвърждаваш ти. — Проблемът не е в нас.

Отиди на #96.

— Те ме видяха — казва Кали.

— Значи и двамата сме разкрити. Добре, че се регистрирахме в хотела под други имена.

— Мислиш ли, че са те разкрили?

— Разбира се, нали в компютрите им пише, че заедно сме минали през митницата. Не мислиш ли, че това е достатъчна улика?

— Вярно.

Ако имаш две нови самоличности, отиди на #95. В противен случай отиди на #98.

95

— Добре, че имаме нови самоличности — усмихваш се ти.

За десетина минути се превръщате в нови хора с нови паспорти и други документи. И с нови лица. Няма шанс да ви разпознаят като крадците от банката. Сега остава още един проблем.

Отиди на #96.

96

— Имаш ли някаква идея как да изнесем парите? — пита Кали.
— Сега навсякъде ще претърсват като полуудели.

— Съмняваш ли се? Аз винаги имам готов отговор — усмихваш се окуражително ти.

Ако имаш телепортатор, отиди на #99. В противен случай отиди на #97.

— Полицайте няма да претърсват безогледно. Те си мислят, че имат точно описание на крадците и ще оглеждат хората, а не багажа им.

— Мислиш ли? — недоверчиво пита Кали.

— Убеден съм — бодро отвръща ти.

Всъщност само се надяваш да е така, защото иначе сте загубени.
Сам избери — #100 или #102.

— Кали — хрумна ти изведнъж нещо, — как се записахме в хотела?

— Нормално.

— Не сменихме ли имената си?

— Не.

— Значи сме в опасност. Те са те разпознали, открили са коя си и как си пристигнала на Крас, елементарно е да ни проследят до хотела.

— Но това е ужасно!

Вратата на стаята се разбива на трески и няколко полицаи с насочени към теб бластери се втурват вътре.

Инстинктивно скачаш на крака и се втурваш напред с надеждата да използваш един от тях като заложник, но разстоянието е прекалено голямо, за да го преминеш безнаказано. Едновременно няколко удара те улучват. Суперагентът умира нелепо и глупаво. Жалко!

99

С телепортатор животът е лесен. Прехвърляш парите в една обезлюдена местност на Крас, намираща се на двайсетина километра от Банковото градче. После минавате необезпокоявани през митницата, прибирате парите и се насочвате към Отдела.

Отиди на #101.

100

На митницата наистина има повече полицаи от допустимото. Всеки излиташ кораб се проверява най- внимателно и сърцето ти започва да се свива.

Но скоро разбираш, че полицайтите наистина проверяват само хората, а не багажите. Усмихваш се окуражително на Кали.

Проверката минава бързо. Митническият инспектор внимателно се вглежда в лицата ви, после поглежда една снимка, която очевидно трябва да показва външния вид на крадците, и установява, че не сте съмнителни.

Получавате разрешение за излитане и се насочвате към Отдела.
Отиди на #101.

101

— Бях започнал да се тревожа за вас, деца — посреща ви радостно Спарки. — Това беше рискована авантюра.

— Нали се измъкнахме — казваш ти. — Сега ми се иска да се заема с работите на клуба.

— Правилно — съгласява се Спарки, — започвай да се трудиш. Отиди на #186.

102

Надеждите са едно, а действителността друго. Оказва се, че в полицията на Крас не пасат трева и някой се сеща, че крадците могат да се дегизират. Ето защо на митницата обръщат кораба ви с краката нагоре и, разбира се, откриват парите.

Разбирайки, че си разкрит, ти се нахвърляш отчаяно върху полицайите, но няколко изстрела с бластер слагат край на живота ти. Суперагентът загива като обикновен крадец. Жалко!

— Златото на Кория ми се струва достатъчно — казваш ти. — Кажи ми нещо повече за тези гладиаторски битки.

— Тамошните хора обичат дивите зрелища и разнообразието. Не си мисли, че боят ще прилича на спорт, това е по-скоро едно шоу за зрителя. Но завършва със смъртта на единия от участниците.

— Това означава ли, че трябва да убивам съперниците си? — недоволно питаш ти. — Не бих искал да отнемам човешки живот за пари.

— Всъщност умират само чуждоземците. Корийците намират начин да спасят своите момчета.

— Това е добре.

— Двубоите са нестандартни — могат да измислят бой с горящи факли или стрелба с пистолети, които пръскат сярна киселина. По отношение на фантазията сценаристите на гладиаторските битки нямат равни.

— Ще се намери ли в Арсенала нещо, което да ми помогне в битките?

— Разбира се! С помощта на малък чип, който се инсталира в мозъка, ще се сдобиеш с три умения. Вредно е чипът да стои дълго в главата на човек, но за няколко дни няма нищо страшно. Хайде, напред към Арсенала!

Арсеналът е мястото, където всеки агент се въоръжава с разни хитри приспособления преди началото на мисията си. Там разполагат с чипове за пет умения и ти ще трябва да избереш три от тях.

1. Силни ръце — увеличава тройно ударната сила на юмрука ти, мускулите стават железни. С това умение ръцете ти ще се превърнат в смъртоносни машини.

2. Силни крака — абсолютно същото действие, само че в краката.

3. Ходене по въже — ще можеш без притеснение да ходиш по тънка нишка, дори когато тя се намира на стотина метра във въздуха.

4. Пространствена ориентация — ще можеш да изпълняваш всякаакви скокове и с голяма точност да предвиждаш резултата от тях — къде и как ще се приземиш.

5. Подводно плуване — ще придобиеш изяществото на делфините и смъртоносността на акулите. Нито една риба няма да може да направи нещо, което ти да не можеш да повториш.

Избери три от посочените пет умения и ги запиши в дневника на мисията, в таблицата „[Златото на Кория](#)“. После отиди на #104.

Когато кацаш на Кория, веднага ти прави впечатление, че всичко наоколо е опустяло. Един митничар с тъжен и разсеян поглед преглежда малкия ти багаж.

— Къде са хората? — питаш го ти.

— А, те всички са на гладиаторските битки. Нали днес са финалите и никой не иска да пропусне зрелището. Ама моят пуст късмет — точно сега да съм дежурен!

— Нима игрите са към края си?

— Почти. То един край — за чудо и приказ. Оцеляха само три местни момчета, а единственият чужденец умря още в първия си бой.

— Ужас! Някой може да си помисли, че чужденците се страхуват да се включват в игрите.

— И аз бих се страхувал на тяхно място, господине! Нашите момчета са истински бойни машини.

Приемаш твърдението му с иронична усмивка — все пак суперагентът би трябвало да се справи с юнаците на една забутана планета.

Успяваш веднага да наемеш едно аеротакси — на Земята са излезли от употреба преди век и половина, но тук са транспортен хит — и пристигаш тъкмо за началото на церемонията по откриването на финалните битки.

— Корийци! — започва речта си водещият на шоуто. — В продължение на няколко дни гладиаторите ни показаха много интересни неща, биха се с дух и фантазия, доставиха ни огромно удоволствие! — Разнасят се аплодисменти. — В жестоката битка оцеляха трима и за мен, а вярвам и за вас, е гордост, че между тях няма чуждоземец. — Този път ръкоплясканията и насырчителните викове са два пъти по-силни. — Виновни ли сме, че нито един не се осмели да премери сила с нашите мъже. Изключвам онзи смешник, който загина още в първия си бой, без да окаже никаква съпротива. И ето днес, в съгласие с древната традиция, аз отново приканвам чуждоземците да

се опитат да спечелят златото на Кория. Има ли тук някой, който би дръзнал да участва във финалните битки?

Това разсмива зрителите, явно нямат високо мнение за чуждоземците.

— Да, има — извикваш ти и се изправяш така, че да те видят всички. — Нека корийците знаят, че в Галактиката все още има мъже!

Настава тишина. Едва ли има човек, който да не гледа удивено към теб. Тук-там забелязваш наченки на доволни усмивки — корийците усещат, че с чуждоземец финалните битки ще станат по-интересни.

— Чудесно! — усмихва се водещият. — Тъкмо трябва да са четирима. Ела, чуждоземецо, и заеми своето място на арената.

Отиди на #105.

105

— Облеклото се състои само от една платнена препаска през кръста — обяснява правилата водещият. — Арената ще се променя в зависимост от декора на битката. Двубоят продължава до смърт на единия от противниците.

Докато слушаш с едно ухо думите му, успяваш да огледаш противниците си. Нищо особено — млади, мускулести, свирепи. Нищо, което не би могъл да прегълтнеш.

— Жребият ще определи две двойки, а после победителите ще се срещнат в решаващ бой. Който победи в него, получава златото на Кория.

Пропускаш тегленето на жребия, защото не те интересува с кого ще се биеш. Процедурата е дълга и отегчителна, вече започваш да се чудиш дали изобщо ще свърши някога, когато водещият обявява двойките.

Сам избери — #106, #109 или #114.

106

Ще се биеш срещу Джаян, а арената представлява басейн. И двамата имате на гърба си кислородни бутилки, на устата — маска за дишане, а една тръбичка свързва двете и помага на въздуха да достига до белите дробове.

Басейнът е запълнен догоре с вода и има капак, така че боецът да не може да си поеме въздух, когато кислородът му свърши. Според сценариста на боя това ще стимулира гладиаторите за по-активни действия.

Размишляваш относно това каква тактика да предприемеш. Дали да опиташ с ритници? Или пък с бързи юмручни удари в стомаха, които може би ще затруднят дишането? Или пък защо да не се опиташ направо да отскубнеш тръбичката му и да го оставиш без въздух?

Ако имаш „силни ръце“ и решиш да заложиш на юмручните удари, отиди на #107. Ако откачането на дихателната тръба на противника ти се стори по-добра идея, отиди на #108. Ако имаш „силни крака“ и решиш да опиташ с ритници, отиди на #123.

107

Малко трудно свикваш с подводното ходене, но успяваш да се приближиш до противника. Той замахва с едната ръка, ти блокираш удара и отправяш юмрука си към незащитените му гърди. В това време другата му ръка се стрелва към лицето ти.

Сам избери — #120, #121 или #122.

108

В първите минути и двамата сте пасивни, привиквате към водата и се дебнете. Ти пръв нарушаваш скуката и тръгваш към противника.

Ако владееш „подводно плуване“, избери #124 или #125. В противен случай избери #126 или #127.

109

Ще се биеш с Крейстъм, а арената представлява дълго въже, опънато високо над земята на два пилона. Пилоните завършват с площадки, на които стоите двамата с Крейстъм и очаквате сигнал за начало на битката.

Опитваш се да прецениш ситуацията. Би могъл да се пробваш като въжеиграч. Другият вариант е веднага да си признаеш, че сърцето ти е твърде слабо за циркови номера и да увиснеш на въжето с ръце, използвайки краката си, за да риташ противника.

Ако решиш да ходиш по въже и имаш това умение, отиди на #110 или #112. Ако не притежаваш умението „ходене по въже“ или не искаш да се възползваш от него, избери #111 или #113.

110

Сигнал! Правиш първата плаха стъпка, опипвайки с ходилото мястото за следващата. След това още една. Вече си стъпил на въжето с двета крака, но се чувствуаш сигурен, сякаш си на твърда земя.

Крейстъм прави две стъпки и се олюлява. Ходенето по въже явно не му се отдава и той взема единственото правилно решение — увисва на ръце и бавно тръгва към теб.

Трябва да вземеш важно решение — ще продължиш ли да пазиш равновесие, стъпил с крака на въжето или ще увиснеш на ръце?

Ако избереш ходенето, избери — #131 или #132. Ако предпочетеш да увиснеш, отиди на #133.

111

Сигнал! Правиш първата плаха стъпка, после още една и оставаш с двата крака върху въжето. Навеждаш се внимателно, хващащ въжето с ръце и увисваш на него.

Крейстъм вече е изминал поне два метра по въжето и успява да запази равновесие. Явно е отличен въжеиграч.

Делят ви не повече от пет метра и трябва да избереш по-нататъшната си стратегия. Колкото и да е добър Крейстъм, ходенето по въже, което се клати, е невъзможно.

Ако решиш да разклатиш въжето, избери — #135 или #151. Ако предпочтеш да тръгнеш към него, отиди на #134.

112

Сигнал! Правиш първа плаха стъпка, после още една и усещаш, че наистина умението върши работа — справяш се като професионален въжеиграч.

Крейстъм също не се затруднява да пази равновесие върху тънкото въже. Бързо се приближавате един към друг, решени да приключите двубоя без много церемонии.

Ако имаш умението „силни ръце“, отиди на #154. В противен случай избери — #128, #129 или #130.

113

Сигнал! Правиш първа плаха стъпка, после още една и усещаш, че няма да можеш да се задържи върху въжето. Хвърляш поглед към Крейстъм и разбираш, че и него го мъчи същият проблем.

В един момент двамата едновременно намирате правилното решение — навеждате се предпазливо и увисвате на ръце. После започвате бавно да се приближавате един към друг.

Ако притежаваш умението „силни крака“, отиди на #158. В противен случай избери — #155, #156 или #157.

114

Ще се биеш с Мортай, а арената представлява батут, издигнат на около пет метра от земята. Под батута е направено малко петролно езерце, в което някой от организаторите на игрите ще пусне горяща клечка веднага щом двубоят започне.

Двамата с Мортай стоите един срещу друг върху батута, който е с размери четири на четири метра, и се изучавате, очаквайки началния сигнал.

Правиш няколко леки подскока върху батута, за да свикнеш да се движиш по него. Междувременно обмисляш тактиката на боя.

Ако решиш да нападнеш пръв, отиди на #117. Ако предпочетеш да изчакаш атаката на противника, избери — #115 или #116.

115

Мортай не те оставя да чакаш дълго. Той е млад, енергичен и иска бърза победа. Виждайки, че изчакваш, той напада. Прави няколко подскока, набира инерция и се изхвърля високо във въздуха, правейки две поредни салта. Целта му е очевидна — надява се да се приземи зад теб и да те нападне в гръб, преди да успееш да се ориентираш.

Ако притежаваш умението „пространствено ориентиране“, отиди на #143. В противен случай избери — #141 или #142.

116

Мортай не те оставя да чакаш дълго. Той е млад, енергичен и иска бърза победа. Виждайки, че изчакваш, той напада. Прави два леки подскока, набира инерция и с лека засилка се хвърля право към теб с надеждата да те избута от батута с масата на огромното си тяло.

Ако притежаваш умението „силни крака“, отиди на #146. В противен случай избери — #144 или #145.

117

Мортаи изчаква и това ти дава възможност да прецениш по-добре положението. Както е известно, батутът дава възможност за невероятни скокове. Би могъл да използваш това, изпълнявайки салто на височина около три метра над батута и да се опиташи да се приземиш зад гърба на противника. Това ще ти донесе предимството на изненадата, ако успееш да го осъществиш. Другият по-прост план е да се хвърлиш с плонж към противника си, надявайки се да го изблъскаш в петролното езеро, което вече гори.

Ако решиш да опиташи сложния скок със салто, отиди на #119.
Ако предпочетеш плонжа, отиди на #118.

118

Правиш два леки подскока, набираш инерция и се хвърляш към Мортай. Той е само на метър от ръба и имаш голям шанс да го изхвърлиш.

Ако притежаваш уменията „пространствено ориентиране“ и „силни ръце“, отиди на #171. Ако притежаваш само „пространствено ориентиране“, избери #170 или #172. Ако не притежаваш „пространствено ориентиране“, избери — #136 или #137.

119

Правиш няколко по-леки подскока, набираш инерция и изненадващо за противника се изхвърляш във въздуха и прелиташ със салто над Мортаи.

Ако притежаваш „пространствено ориентиране“, отиди на #138. В противен случай избери — #139 или #140.

120

Джауан е много бърз в ръцете. Твойт удар не го наранява и той веднага предприема контраудар, който се увенчава с успех.

Ръката му се стрелва към главата ти, хваща тръбичката на маркуча и рязко я дръпва. В устата и носа ти навлиза вода, започваш да се давиш...

Под бурните възгласи на публиката Джаян излиза от басейна като победител, а трупа на чуждоземеца остава да плува пред погледите на зрителите като доказателство за силата на корийските мъже.

121

Успяваш да избегнеш контраудара на Джаян и навреме се сещаш, че трябва да смениш тактиката, защото под водата ударите не са най-доброто средство за водене на бой. Вместо това се концентрираш върху тръбичката на противника. Силните ти ръце хващат китките му, после едната се стрелва към тръбата и я скъсва. В дробовете на Джаян започва да навлиза вода и това е краят на двубоя.

Отиди на #149.

Успяваш да избегнеш удара на Джаян, но ръката му се заплита в дихателната ти тръба и той я скъсва в опита си да се освободи. Водата започва да нахлува в дробовете ти и загубваш съзнание.

Под бурните възгласи на публиката Джаян излиза от басейна като победител, а трупа на чуждоземеца остава да плува пред погледите на зрителите като доказателство за силата на корийските мъже.

Приближаваш се достатъчно близо до Джаян и изстрелваш крака си напред, опитвайки се да го ритнеш. Но във водата скоростта му е по-малка и противникът лесно избягва удара, хваща крака ти и леко го извърта, за да загубиш равновесие. За момент си небоеспособен и Джаян ловко се възползва от това. Ръката му бързо хваща дихателната ти тръба и я скъсва. В дробовете ти започва да навлиза вода и губиш съзнание...

Под бурните възгласи на публиката Джаян излиза от басейна като победител, а трупът на чуждоземеца остава да плува пред погледите на зрителите като доказателство за силата на корийските мъже.



124

Ловко се гмурваш покрай Джаян на нивото на колената му и той не успява да се справи с атаката ти. Изненадващо се озоваваш в гръб на противника, хващаши дихателната му тръба и я скъсваш. Водата започва да навлиза в дробовете му. Това е краят на двубоя.

Отиди на #149.

125

Ловко се гмуркаш покрай противника на нивото на колената му и той не успява да отрази атаката ти. Озоваваш се в гръб на противника и правиш опит да хванеш дихателната му тръба. Изплашен до смърт, Джаян започва да размахва ръце и съвсем случайно улавя твоята тръба.

Ако притежаваш „силни ръце“, отиди на #148. В противен случай отиди на #147.

126

Джауан е добър боец и се защитава отлично, отбягвайки да се приближава прекалено близко до теб. Това те изнервя и зарязвайки всякаква предпазливост, го нападаш. Ръката ти се стрелва към дихателната му тръба. Той разбира какво му готвиш и изплашен до смърт, започва да размахва ръце. При това съвсем случайно улавя твоята тръба.

Ако притежаваш „силни ръце“, отиди на #148. В противен случай отиди на #147.

Джауан е добър боец и ловко отбягва всеки твой опит да се приближиш до него. Това те изнервя, и зарязвайки всякааква предпазливост, го нападаш.

Той се измъква от протегнатите ти ръце и успява да хване дихателната ти тръба. Едно рязко дръпване и тя се скъсва. В дробовете ти започва да навлиза вода и губиш съзнание...

Под бурните възгласи на публиката Джаян излиза от басейна като победител, а трупът на чуждоземеца остава да плува пред очите на зрителите като доказателство за силата на корийските мъже.

128

Крейстъм е сякаш създаден за бой върху въже. Виртуоз в пазенето на равновесие, той отлично избира и момента, когато трябва да атакува. Ръката му се протяга към теб и в опита си да я избегнеш загубваш равновесие. Той се навежда и дръпва въжето, после увисва на него.

Залюляваш се, правиш неуспешен опит да се задържиш и падаш за огромно удоволствие на зрителите, които после дълго аплодират силата на корийските мъже.

129

Крейстъм е виртуоз в пазенето на равновесие, но опитите му да те бълсне са твърде неумели. Издебваш подходящия момент и го удряш в гърдите. Той се залюлява, прави отчаян опит да се задържи и пада.

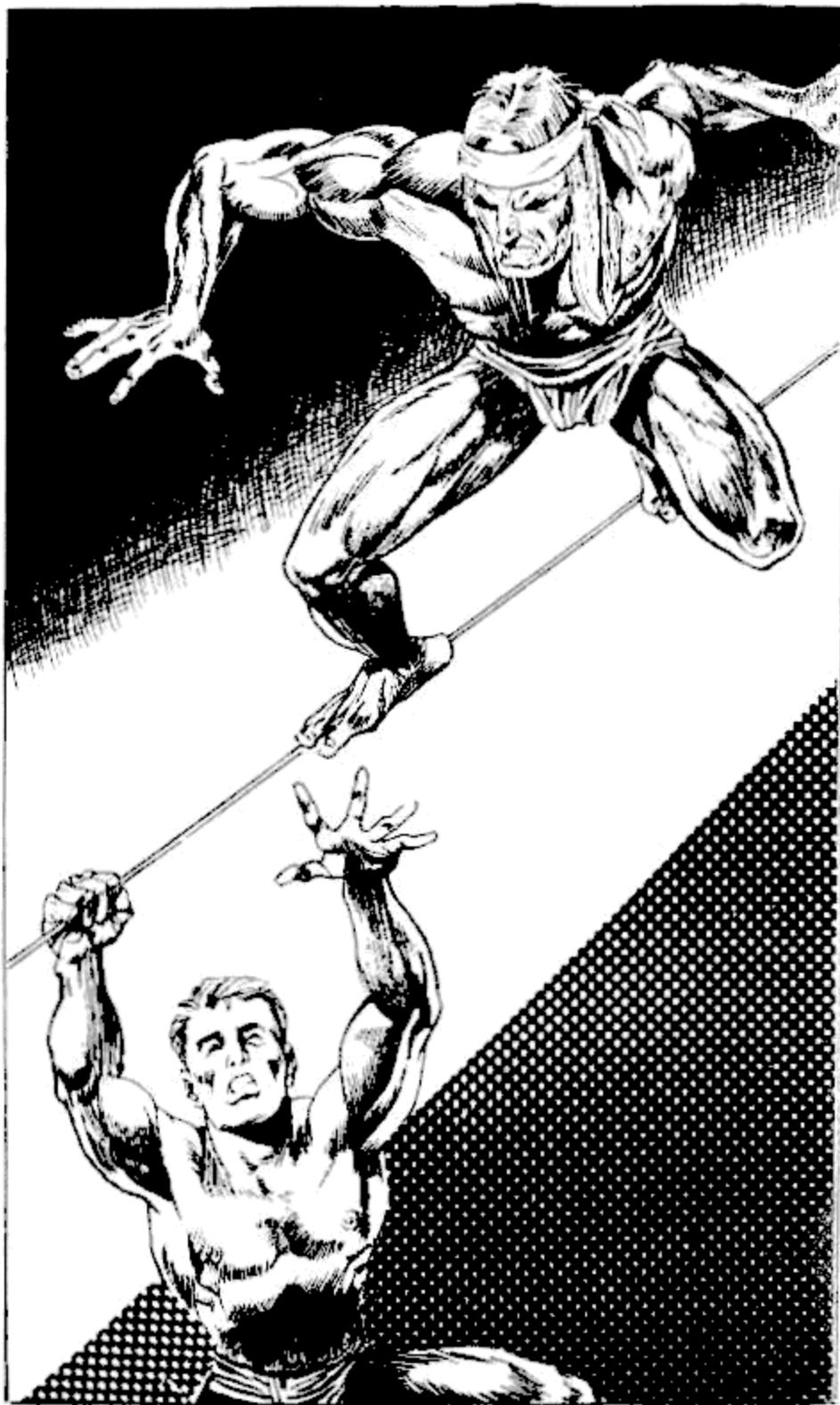
Отиди на #159.

Крейстъм няма шансове да нанесе успешен удар, защото е прекалено зает да пази равновесие. Виждайки тази негова слабост, смело протягаш ръка да го бълснеш в гърдите, но не успяваш и загубваш равновесие. Отчаяният ти опит да се задържиш върху въжето се увенчава с неуспех и политаш надолу за огромно удоволствие на зрителите, които после дълго аплодират силата на корийските мъже.

131

Упорито продължаваш да се правиш на въжеиграч и Крейстъм веднага се възползва от предоставилата му се възможност. Той бързо разклаща въжето и прави оставането ти върху него абсурдно.

Правиш отчаян опит да се задържиш, но опората под краката ти е нестабилна и политаш надолу за огромно удоволствие на зрителите, които после дълго аплодират силата на корийските мъже.



132

Упорството да се правиш на въжеиграч за малко да ти поднесе фатална неприятност — Крейстъм разклаща въжето и става невъзможно да се крепиш върху него. Залиташ, но в последния момент успяваш да се заловиш с две ръце за въжето и да увиснеш на него. Сега двамата сте в еднакви позиции и започвате бавно да се приближавате един към друг.

Ако притежаваш „силни крака“, отиди на #158. В противен случай избери — #155, #156 или #157.

133

Разбира се, веднага последваш Крейстъм и го лишаваш от възможността да спечели лесно, като разклати въжето. Сега и двамата сте увиснали и започвате бавно да се приближавате един към друг.

Ако притежаваш „силни крака“, отиди на #158. В противен случай избери — #155, #156 или #157.

134

Приближавате се бавно един към друг и вече сте на не повече от метър-метър и половина, когато Крейстъм прави неочекван шпагат и удря с крака си ръцете ти. Те рязко се плъзват по грубото въже и пареща болка изгаря дланите ти.

Сам избери — #152 или #153.

135

С рязко движение на ръцете дръпваш въжето и Крейстъм не успява да се задържи върху него. Разперва ръцете си, вдига единия крак и започва да кълчи тялото си в странни стойки, опитвайки се да не наруши равновесието си, но не успява и полита надолу.

Вече си готов да ликуваш, когато ръцете му като чудо се залавят за въжето и Крейстъм увисва на него. Двамата започвате бавно да се приближавате един към друг.

Ако притежаваш „силни крака“, отиди на #158. В противен случай избери — #155, #156 или #157.

136

Още по време на краткия си полет усещаш, че си направил грешка. Мортай се дръпва светкавично и те оставя да профуциш край него, без да можеш да го докоснеш и повлечеш със себе си.

Инерцията, която досега считаше за свой помощник, ти изиграва лоша шега и ти политаш към горящото петролно езеро, за огромно удоволствие на зрителите, които после дълго аплодират силата на корийските мъже.

137

Мортай не успява да реагира на атаката ти и изненадан застива на място. Поведението му те улеснява. Връхлиташ отгоре му със силата на цялото си тяло и двамата се строполявате на ръба на батута.

Ако имаш „силни ръце“, отиди на #173. В противен случай избери — #174 или #169.

138

Дори враждебно настроената към теб публика не успява да удържи емоциите си и започва бурно да аплодира невероятното ти изпълнение.

Приземяваш се зад Мортай и рязко се обръща към него. Сега гърбът му е изцяло открит за удар.

Ако имаш „силни ръце“, отиди на #167. Ако имаш „силни крака“, отиди на #168. Ако не притежаваш нито едно от тези умения, избери — #164, #165 или #166.

139

Това беше страшно рисковано изпълнение, но в този ден провидението те закриля и успяваш да се приземиш на ръба на батута. Сега гърбът на Мортаи е изцяло открит за удар.

Ако имаш „силни ръце“, отиди на #167. Ако имаш „силни крака“, отиди на #168. Ако не притежаваш нито едно от тези умения, избери — #164, #165 или #166.

140

Още във въздуха осъзнаваш, че този скок е най-рискованото нещо, което си правил в живота си. Истинска лудост!

Прелиташ над главата на Мортай с доволна усмивка, но само миг по-късно подминаваш и ръба на батута и се устремяваш с нежелана бързина към горящото петролно езеро. Смъртта ти не предизвиква особени чувства в публиката, освен няколко неконтролиуеми изблици на смях, породени от глупавото ти начинание.

Не успяваш да се ориентираш и позволяваш на Мортаи да се приземи необезпокояван зад теб и да се озове в невероятно изгодна позиция — целият ти гръб е изложен на удар.

Шутът му намира твоя тил с безпощадна точност. След това ти прави подсечка в колената и продължава с ритници. По някое време просто губиш съзнание и изобщо не усещаш какво означава да изгориш в петролното езеро под батута. А публиката дълго аплодира силата на корийските мъже.

142

Не успяваш да се ориентираш в новата обстановка и се задоволяваш само да изгледаш пасивно скока на Мортай.

За твоето щастие той явно не е преценил възможностите си. Прелитайки над теб, те дарява с доволна усмивка, но само миг покъсно тя се заменя с ужасена гримаса, защото разбира, че се е отблъснал прекалено силно от батута и няма да може да се приземи върху него. Мортай се устремява право към петролното езеро.

Отиди на #175.

143

Мортай изобщо не предполага, че ще го атакуваш във въздуха. Мигновено преценяваш полета му, отблъскваш се от батута и с точен ритник отправяш Мортай далеч от батута, право в петролното езеро.

Отиди на #175.

Опитваш се да избегнеш летящата грамада, но той е по-бърз. Рамото му се удря в гърдите ти и те изхвърля назад. Неволно правиш две-три крачки към ръба на батута и изведнъж усещаш, че под краката ти има само въздух — Мортаи е успял да те изблъска. Политаш към горящото петролно езеро.

145

Опитваш се да избегнеш летящата грамада, но той е по-бърз от теб и рамото му се удря в гърдите ти. Стоварваш се по гръб върху батута, до самия му ръб, а Мортаи пада върху теб.

Ако имаш „силни ръце“, отиди на #163. В противен случай избери — #161 или #162.

146

Мортай изобщо не преценява, че е уязвим във въздуха. Бързо се дръпваш встриани от полета му и с добре прицелен шут намираш ребрата му. Тази допълнителна засилка го изхвърля от батута и той полита към горящото петролно езеро. Отиди на #175.

С трескаво движение улавяш китката му и я стисваш с всичка сила, но Джаян успява да дръпне рязко тръбичката и да я скъса. В дробовете ти започва да навлиза вода и губиш съзнание...

Под бурните овации на публиката Джаян излиза от басейна като победител, а тялото на чуждоземеца остава да плува пред очите на зрителите, като доказателство за силата на корийските мъже.

148

С трескаво движение улавяш китката му и я стисваш с всичка сила. Джаян не успява да издържи и разтваря юмрука си, пускайки дихателната ти тръба. Тогава с мълниеносна бързина хващаш неговата тръба и я скъсваш. Водата започва да навлиза в дробовете му и това е краят на двубоя.

Отиди на #149.

Извиделица се появяват двама водолази и се притичат на помощ на Джаян. Слагат му кислородна маска и го понасят към повърхността на басейна. Междувременно организаторите са махнали капака.

Бързо излизаш от басейна и изкрештяваш на водещия:

— Но това не е честно! Щяхте ли да ме спасите, ако бях на негово място?

— Разбира се, че не — отвръща той без капчица свян. — Тази услуга е само за местните момчета, чуждоземците трябва да си плащат за удоволствието да участват в игрите ни.

Ако това е първата ти победа в игрите, отиди на #150. Ако побеждаваш втори пореден противник, отиди на #183.

150

— Твойт двубой завърши първи — уведомява те водещият. — След малко ще разберем с кого ще оспорваш златото на финала.

В другия двубой се бият на кънки с боздугани върху ледена пързалка. Отвръщаш поглед от зрелището и се концентрираш, за да си готов за решителната битка.

Сам избери — #177 или #178.

151

С рязко движение на ръцете дръпваш въжето и Крейстъм не успява да се задържи върху него. Разперва ръце, вдига единия си крак и започва да кълчи тялото си в причудливи стойки, опитвайки се да не наруши равновесието си, но не успява и полита надолу. За миг едната му ръка се залавя за въжето, но бързо се пуска под силата на тежестта му. Крейстъм полита към земята.

Отиди на #159.

152

Сякаш си хванал нажежено желязо! Нишки от въжето се врязват в пръстите ти и образуват допълнителни ранички.

Междувременно Крейстъм се увисва на въжето и с точен ритник намира незащитения ти стомах. Болката минава допустимата граница, просто рухващ. Въжето се изпльзва от пръстите ти и политаш към земята за огромно удоволствие на зрителите, които дълго аплодират силата на корийските мъже.

153

Спасява те бързият рефлекс. Набираш се на мускули и премяташ единия си крак през въжето. Оставаш да висиш на него, докато болката в ръцете позатихне.

Междувременно Крейстъм е увиснал на ръце и вече е опасно близко до теб.

Ако имаш „силни крака“, отиди на #158. В противен случай избери — #155, #156 или #157.

154

Крейстъм е виртуоз в ходенето по въже, но нападателните действия не му се отдават. Издебваш подходящия момент и с ловко движение го бълсваш в гърдите. Той се олюлява, размахва ръце, прави отчаян опит да се задържи, но не успява и полита към земята.

Отиди на #159.

Единствената правилна тактика е да се опиташ да свалиш противника си с ритници, но в този компонент на бойните изкуства Крейстъм се оказва по-добър от теб. Бързият му крак блокира твоя жалък опит да го докоснеш и се забива право в лицето ти. Нещо избухва пред очите ти и мозъкът се размътва. Следват два силни шута в стомаха. Не успяваш да издържиш страхотната болка и пускаш въжето, политайки към земята, за огромно удоволствие на зрителите, които дълго аплодират силата на корийските мъже.

Единствената възможна тактика е да се опиташ да свалиш противника си с ритници, но това не е силната ти страна, обикновено предпочиташ юмручните схватки.

За щастие Крейстъм също не е специалист в боя с крака.

За нещастие късметът е на негова страна. Един от жалките му опити неочаквано завършва с успех — точно попадение в слабините ти. Болката те изгаря, замъглива мисленето — просто се пускаш от въжето, хващайки се за ритнатото място, и политаш към земята за огромно удоволствие на зрителите, които дълго аплодират силата на корийските мъже.

Единствената възможна тактика е да се опиташ да свалиш противника си с ритници, но в този компонент на бойните изкуства не си особено добър. За щастие Крейстъм също не е специалист в боя с крака.

Двубоят ви е жива мъка и за вас, и за зрителите, които започват да недоволстват от несръчността ви.

Късметът се усмихва на теб. Един от жалките ти опити за изпълнение на сносен ритник неочеквано завършва с успех — попада право в слабините на Крейстъм и той полита към земята. Отиди на #159.

158

Единствената възможна тактика в такъв двубой са ритниците, а ти ги владееш до съвършенство. Крейстъм не успява дори да се защитава от шутовете, с които засипваш тялото му. Пласираш силна серия в гърдите му, после два ритници в китките и той се предава. Пуска въжето и полита към земята.

Отиди на #159.

159

Извевиделица под въжето се опъва спасителна мрежа и Крейстъм пада в нея.

— Но това не е честно! — извикваш ти. — Щяхте ли да ме спасите, ако бях на негово място?

— Разбира се, че не — отвръща водещият без капчица свян. — Тази услуга е само за местни момчета, чуждоземците трябва да си плащат за удоволствието да участват в игрите ни.

Ако това е първата ти победа в игрите, отиди на #160. Ако побеждаваш втори пореден противник, отиди на #183.

160

— Твойт двубой завърши първи — уведомява те водещият. — След малко ще разберем с кого ще оспорваш златото на финала.

В другия двубой се бият на кънки с боздугани върху ледена пързалка. Отвръщаш поглед от зрелището и се концентрираш върху себе си, за да си готов за решителната битка. Сам избери — #179 или #180.

161

Докато се осъзнаеш, Мортай кляка върху гърдите ти и започва да те налага с юмруци. Тежките, болезнени удари сломяват съпротивата ти. Преценявайки, че те е довършил, Мортай се изправя на крака и с два ритника те изхвърля от батута. Политаш към горящото петролно езеро, където те очаква смъртта.

162

Със светкавичен рефлекс отблъскваш Мортай от себе си, изправяш се на крака и го засипваш с ритници. Постепенно съпротивата му съвсем престава и с лекота го изхвърляш от батута. Мортай полита към горящото петролно езеро. Отиди на #175.

163

Ръцете ти светкавично се сключват около гърлото на Мортай и го стягат в желязна хватка. Той се опитва да ги махне, но недостигът на кислород бързо си казва думата. Лицето му почервява, после прежълтява и от гърлото му се разнасят задавени хрипове. Душенето отнема много физически сили на жертвата. Изненадващо за него пускаш гърлото му и го отбълъскваш от себе си. После се изправяш на крака и го бутваш от батута. Мортай полита към горящото петролно езеро. Отиди на #175.

164

Още преди да се опомниш от скока, Мортай се ориентира в обстановката. Кракът му описва красива дъга и болезнено се врязва в стомаха ти. Нов ритник просто премачква костите на носа. След тези попадения си абсолютно безпомощен и той с лекота те изхвърля от батута. Политаш към горящото езеро, където те очаква смъртта.

Правиш несръчен опит да заловиш Мортай за гърлото, но той е прекалено бърз за теб. Шмугва се под хватката ти и намира слабините ти със силен удар с лакът. След това бързо се изправя и те бълсва към ръба на батута.

Болката в слабините те изважда от строя и не успяваш да се задържиш на ръба. Размахваш отчаяно ръце във въздуха и политаш към горящото петролно езеро, където те очаква смъртта.

166

Изхвърляш се във въздуха с двета крака напред и бълсваш с всичка сила Мортай в кръста, отпращайки го към ръба на батута. После правиш кълбо и се озоваваш до него точно в момента, когато се опитва да възстанови равновесието си. Сега е лесно — още едно бутване и Мортай полита към горящото петролно езеро. Отиди на #175.

167

Ръцете ти светкавично се впиват в гърлото на Мортаи и се стягат около него в желязна хватка. Липсата на кислород постепенно отслабва съпротивата му и само след минута той е не по-опасен от чувал с картофи. Хващаш го през кръста и го запращаш надолу към горящото петролно езеро. Отиди на #175.

168

Кракът ти описва красива дъга и се стоварва върху тила на Мортай. Противникът ти простенва и се строполява върху батута. С още два ритника го изхвърляш навън и той полита към горящото петролно езеро. Отиди на #175.

169

Имаш преимущество, защото се намираш върху него, но той бързо го неутрализира, отблъсквайки те встрани. Докато се осъзнаеш, вече е клекнал върху гърдите ти и юмручните му удари се посипват по беззащитното ти лице. Преценявайки, че те е омаломощил достатъчно, Мортай се изправя на крака и с два коварни ритници те изхвърля от батута. Политаш към горящото петролно езеро, където те очаква смъртта.

Рамото ти се забива в гърдите на Мортай и двамата се строполявате на ръба на батута. Противникът ти се ориентира по-бързо и с мощно движение те отхвърля от себе си. После скача върху теб и пуска юмруците си в действие. Когато преценява, че ти е омаломощил, се изправя и с два коварни ритнико запраща извън батута. Политаш към горящото петролно езеро, където те очаква смъртта.

171

Рамото ти се забива в гърдите му и двамата се строполявате на ръба на батута. Бързо сключваш ръце около гърлото му и ги затягаш в желязна хватка. Цветът на лицето на Мортай започва постепенно да избледнява, поради липсата на кислород. От гърлото му излизат болезнени хрипове, после той се отпуска в ръцете ти. Хващаш го през кръста и го запращаш към горящото петролно езеро. Отиди на #175

172

Рамото ти се забива в гърдите на Мортай и го отхвърля към ръба на батута. Изненадата му от твоя скок е толкова голяма, че загубва равновесие и с усилие се удържа да не падне. Но ти не бездействаш — изящно кълбо и се изправяш до него, а после едно „приятелско“ бълсване и Мортай полита към горящото петролно езеро. Отиди на #175.

173

С мощн удар с лакътя намираш лицето му, после пласираш там и няколко юмрука, колкото да извадиш Мортай от строя за малко. Изправяш се бързо и с два технични ритнико го изблъскваш от батута. Той полита надолу към горящото петролно езеро.

Отиди на #175.

174

Хващате се за гушите и започвате да се търкаляте по батута. Всеки се стреми да изтика противника си до ръба в една жестока и безмълвна схватка.

Щастието ти се усмихва — тялото на Мортаи увисва във въздуха и от изненада той отхлабва хватката си. Светкавично отблъскваш ръцете му от себе си и се оттегляш към средата на батута, а той полита към горящото петролно езеро.

Отиди на #175.

Извиделица се появява мрежа, подобна на онези, с които природоизследователите ловят пеперуди, но много по-голяма. С прецизна точност мрежата застава под Мортай и той пада в нея само на метър от огнената стихия.

— Но това не е честно! — изкрештяваш ти. — Щяхте ли да ме спасите, ако бях на негово място?

— Не, разбира се — признава водещият без капчица свян. — Тази услуга е само за местните момчета, чуждоземците трябва да си плащат за удоволствието да участват в игрите ни.

Ако това е първата ти победа в игрите, отиди на #176. Ако побеждаваш втори пореден противник, отиди на #183.

176

— Твойт двубой завърши пръв — уведомява те водещият. — След малко ще разберем с кого ще спорват златото на финала.

В другия двубой се бият върху ледена пързалка, въоръжени с кънки и боздугани. Отвръщаш поглед от зрелището, за да се концентрираш за решителната битка.

Сам избери — #181 или #182.

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.
Отиди на #109.

178

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.
Отиди на #114.

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.
Отиди на #106.

180

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.
Отиди на #114.

181

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.
Отиди на #106.

182

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.
Отиди на #109.

Тълпата недоволства, раздават се гневни викове, които подстрекават хората да нахлюят на арената и да те разкъсат на парчета. Охраната с мъка озаптява по-възбудените зрители.

— Днес е тежък ден за Кория — започва водещият. — Мъжете ни се провалиха в две поредни битки срещу чуждоземеца и митът за непобедимостта ни се разклати из основи. Но нека не се покриваме с позор! Победителят в игрите трябва да получи златото и да бъде оставен да си отиде без косъм да падне от главата му. Иначе никой никога няма да вземе участие в игрите и те ще станат скучни и еднообразни. Осъзнайте се, вие сте цивилизовани хора! Сложете юзди на гнева си и не му позволяйте да излезе от вас!

Повечето зрители разбират, че е прав и започват да се изтеглят от трибините около арената.

— Благодаря! — казващ ти.

— Това ми е работата — отвръща водещият. — За съжаление няма да ви наградим официално, това е продиктувано от съображения за сигурност. Просто ще натоварим златото на кораба ви и ще се погрижим да излетите необезпокояван.

— Което е напълно достатъчно — усмихващ се ти.

След около час на борда на кораба ти се намират 3000000 кредита под формата на златни кюлчета (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Напускаш Кория, без да губиш ценно време. Отиди на #184.

184

— Вече бях започнал да се тревожа за теб — посреща те Спарки.

— Напълно излишно — надуваш се ти. — Справих се без особени проблеми. Тамошните мъже все още са далеч от истината в бойните изкуства.

— Поздравления за трите милиона. Ръководството на клуба страшно им се зарадва.

— Как ли не! С тези пари ще купя отлични играчи. А сега е време да се залавям за работа.

— Правилно — съгласява се Спарки. — Започвай да се трудиш.

Отиди на #186.

185

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т.
2. а) — 1 т. б) — 0 т.
3. а) — 0 т. б) — 1 т.

Резултатът от теста ще повлияе на оценката ти за треньорски качества. Ако си съbral 3 точки, повиши треньорските си качества с две точки. Ако си съbral 2 точки, повиши треньорските си качества с една точка. Ако си съbral по-малко от две точки, оценката ти за треньорски качества остава същата.

Отиди на #186.

186

Приключи със събирането на първоначалните приходи. В хода на шампионата в касата на Земляните могат да постъпят още пари, ако се повиши посещението на мачовете и ако телевизията прояви по-голям интерес към мачовете им или по някакъв друг начин. Но засега разполагаш само с наличните пари, за да финансираш някои отдели на клуба и да купиш Богове, когато започне сезонът на трансферите.

Един от отделите, които всеки футболен клуб финансира, е „разузнаване“. Служителите му се грижат да научат всичко, което е възможно да бъде научено, за противника. Понякога правят истински чудеса и помагат за победата на футболистите. Кали ти съобщава, че има предложения от две детективски агенции да изпълняват тази роля за клуба и твоята работа е да ги изслушаши, преди да вземеш решение.

Пъrvата среща е с представител на агенция „Морис“.

Отиди на #187.

— Конкуренцията сигурно ще ви предложи по-евтина оферта — откровено признава шефът на „Морис“, който е дошъл сам да изложи предложението си. — Няма смисъл да ви убеждавам, че сме по-добри, а на по-добрите се плаща повече. Агентите ми имат начини да намират особено пикантни информации. Разполагаме с доносници на места, които смятаме за важни. Имаме широка осведомителна мрежа. Потенциалните информатори знаят, че плащаме щедро и винаги се опитват първо на нас да продадат новината си, а това никак не е малко — вървим поне няколко часа преди другите. За няколко часа един умен човек би могъл да направи чудеса. Е, в общи линии това е всичко. Оставям ви да обмислите предложението ми и да се обадите, ако сте склонен да го приемете. Сумата, която искаме, е в размер на 250000 кредита. Това е цената на нашите услуги за един шампионат. А ако останете доволни, ще подпишем по-дълготраен договор.

Разделяте се делово, а малко по-късно същия ден приемаш в кабинета си представител на детективската агенция „Кристи“. Отиди на #188.

188

— Ние не проявяваме разточителство в разходите — уверява те представителят на „Кристи“. — Плащаме на информаторите си в разумни граници, държим само необходимия контингент информатори и не позволяваме на агентите си да тънат в лукс по време на мисиите си. Рядко се съгласяваме да плащаме големи суми за горещи новини, но досега това не се е отразявало на работата ни. Цената на услугите ни за един шампионат е 100000 кредита, което е евтино в сравнение с някои други агенции.

Обещаваш му да обмислиш предложението му и с това срещата приключва.

Отиди на #189.

189

Сега трябва да решиш какъв отдел „разузнаване“ ти трябва. „Морис“ предлагат услугите си срещу 250000 кредита. „Кристи“ искат само 100000 кредита. Би могъл дори да минеш без разузнаване.

Ако избереш „Морис“ или „Кристи“, запиши името на агенцията в дневника на мисията, в таблицата „[Данни за отбора](#)“, а в графа „Финанси“ отбележи разхода. Ако решиш да минеш без разузнаване, запиши в таблицата „[Данни за отбора](#)“ в графа „Разузнаване“, че нямаш такъв отдел. След това отиди на #190.

190

Следва Прес-отделът.

Журналистите винаги се стремят да изровят нещо пикантно около отбора, нещо, с което да направят сензация. Понякога залавят футболист, който е настроен емоционално и измъкват от него подробности за живота му, за климата в клуба, за скандалните историйки, които присъстват в ежедневието на всеки клуб

Прес-отделът нормализира връзката между журналистите и отбора. Всяко интервю, всеки материал за клуба минава през внимателна цензура и едва след това се предава на медиите.

Две журналистически сдружения претендират за възможността да отразяват новините за Земляните в предстоящия шампионат. Разбира се, трябва да изслушаши и двете предложения. Отиди на #191.

Сдружението „Сик“ успява по някакъв начин да убеди Кали, че първо трябва да се срещнеш с тях. Двамата им представители са коренно противоположни на външен вид. Единият е изтупан като за президентски прием, а другият сякаш току-що си е тръгнал от сбирка на наркомани.

— Но дори не съм опитвал дрога — уточнява той. — Просто интервиюирах наркомани за едно публицистично предаване и трябваше да ги предразположа да говорят.

— Това е част от професионализма — усмихва се колегата му. — И така, ние смятаме, че можем да се справим със задълженията на прес-отдел за един от най-старите клубове в Лигата. Ще документираме всичко, което си заслужава да бъде документирано, но нещата, които не се харесват на ръководството на клуба, изобщо няма да се появят на бял свят.

— Освен това — допълва „наркоманът“, — имаме възможност понякога да пречим на чужди публикации, засягащи отбора. Създали сме си добри връзки в някои осведомителни агенции.

— Цената ни е 50000 кредита за този шампионат — завършва „изтупаният“.

Срещата завършва с обещание да обмислиш предложението им. Само час по-късно приемаш конкуренцията им.

Отиди на #192.

192

Този път представителят е в небрежно-елегантен костюм и удобни спортни обувки.

— Сдружение „Рино“ — представя се той. — Евтини и качествени услуги, гарантирана дискретност. Бихме приели задължението да представяме на ръководството на клуба всеки материал, преди да излезе в медиите, за цензуриране. Неудобните факти се премълчават, добрите неща се раздуват многократно. Цената на нашите услуги е 20000 кредита за този шампионат.

И на него обещаваш да си помислиш. Отиди на #193.

193

Сега трябва да решиш какъв прес-отдел ти трябва. „Сик“ искат 50000 кредита, а „Рино“ само 20000. Но не е казано, че изобщо трябва да имаш прес-отдел. Ако избереш „Сик“ или „Рино“, запиши името на сдружението в дневника на мисията, в таблицата „[Данни за отбора](#)“, а в графа „Финанси“ отбележи съответния разход. Ако решиш, че не ти трябва прес-отдел, запиши в графата „Прес-отдел“, че нямаш такъв. След това отиди на #194.

194

Сериозно трябва да се помисли и за охраната на отбора. Именно по тази причина отиваш на среща с шефа на „Сигурност“ — най-голямата фирма в бранша.

Шефът е колоритен тип, облечен от главата до петите в маскировъчни дрехи. Косата му е къса и щръкнала нагоре, подредена в „рейндърска“ прическа, а чертите на лицето са сурови, сякаш цял живот е вървял през ужасна буря с гордо вдигната глава. Докато говори, едрите му ръце небрежно си играят с къс войнишки нож.



— Охраната в съвременния футбол е необходимост — обяснява той. — На Земята обстановката по време на мач е горе-долу културна и

няма изстъпления, но по другите планети нещата съвсем не стоят така. Публиката често замеря противниковите играчи с най-различни предмети. Става страшно, когато запалянковците нахлутят на терена и стане масов бой. Тогава могат да пострадат всички, може да има и убийства. Моите момчета са специално обучени да действат в случаи на масови безредици.

— Всъщност на Земляните ще им трябва охрана само за някои мачове.

— Разбира се, но трябва да ни ангажирате отсега. По време на шампионата ще бъде твърде късно, всички ще бъдат заети.

— При какви условия може да поемете охраната на клуба?

— Цената на един бодигард е 2000 кредита. Мога да ви дам най-малко двадесет и пет человека, което ще струва 50000 кредита. Но нека отсега да ви предупредя, че има места, където двадесет и пет человека са недостатъчни, ако отборът ви печели и с това разгневява местната публика.

— Даа... — замисляш се ти.

Трябва да прецениш колко человека да ангажираш. Двадесет и пет — отиди на #195. Петдесет — отиди на #196. Сто души охрана — отиди на #197.

195

— Ще ми трябват двадесет и пет човека — решаваш ти.

— Считай сделката за склучена от момента, в който парите на клуба постъпят в касата ни.

Отбележи в дневника, че си дал 50000 кредита. В таблицата „[Данни за отбора](#)“, в графата „Охрана“ запиши числото 25. После отиди на #198.

196

— Ще ми трябват петдесет човека — решаваш ти.

— Считай сделката за склучена от момента, в който парите на клуба постъпят в касата ни.

Отбележи в дневника, че си дал 100000 кредита. В таблицата „[Данни за отбора](#)“, в графата „Охрана“ запиши числото 50. После отиди на #198.

197

— Ще ми трябват сто човека — решаваш ти.

— Считай сделката за склучена от момента, в който парите на клуба постъпят в касата ни.

Отбележи в дневника, че си дал 200000 кредита. В таблицата „[Данни за отбора](#)“, в графата „Охрана“ запиши числото 100. После отиди на #198.

198

Последната ти грижа е лекарският екип. Футболистите получават най-различни травми. Някои от тях са по-леки и могат да бъдат излекувани от просто добри лекари, но за сериозните контузии са необходими истински виртуози.

Боговете са андроиди, но са направени така, че да симулират изцяло човешкото поведение и следователно също могат да се контузят.

Земляните притежават обикновен лекарски екип, съставен от добри специалисти. Но понякога има изгода да имаш под ръка някое светило в областта на даден вид травма. Ако Бог на друг отбор се контузи сериозно и само светилото, което си ангажирал, е способно да му помогне, ти ще получиш добра сума за лечението на игрacha.

— Основните видове травми са три — обяснява ти Кали, която вече е проучила задълбочено въпроса. — Коляното, глезнът и мускулите най-често излизат от строя. Във всяка една от тези области има специалист, който все още не е ангажиран от другите клубове. Някои лекари предпочитат да работят в свои клиники, за да не са зависими. За наше щастие има и такива, които са готови да работят срещу заплащане. Един от тях е д-р Джексън, специалист по коленни травми. Направил е тридесет и осем успешни операции, които не са били по силите на никой друг. Признат авторитет и, разбира се, скъп.

— Как мога да се свържа с него? — питаш ти.

— Изчакай за момент — отвръща Кали и след минута вече имаш връзка с д-р Джексън по видеотелефона.

Отиди на #199.

Докторът е дебел, плешив и малко луд.

— Здрави, приятел! — ухилва се той. — Ще те помоля да махнеш този панталон.

— Моля? — недоумяваш ли.

— Махни панталона бе, човек! Как иначе да ти видя коляното.

Едва сега захапваш — той те мисли за пациент.

— Хм, всъщност, докторе, аз съм работодател. Бих искал да ви ангажирам за настоящия шампионат и се чудя какви ли са вашите условия.

— А, простете. Имате спортна фигура и това ме заблуди. Ами, готов съм да работя за вас срещу 120000 кредита. Ако не ви изнася, мога и да не работя за вас.

Как ти изглежда тази сума? Ако си готов да я платиш, за да го имаш в лекарския екип, отиди на #201. Ако сумата ти се струва прекалено завишена, отиди на #200.

200

— Съжалявам, докторе, но не мога да похарча тази сума.

— Както ти се харесва, момчето ми. Няма да умра от глад, ако не работя за теб. Обади се пак, ако се замогнеш, а дотогава — довиждане.

Връзката прекъсва.

— Добре — казва Кали, която е свидетел на разговора ти с Джексън. — Да видим какви са условията на следващото светило — д-р Стивън, специалист по травми на глезните. Не се съмнявай в способностите му. Всички казват, че е страхотен.

— Добре тогава. Свържи ме с него.

Отиди на #202.

201

— Ами, мисля, че няма проблем. Считайте се за нает.

— Отлично, момчето ми. Чичо доктор ще ти се отблагодари за щедростта. Пристигам утре, за да свикна с лечебния ви център.

— Очакваме ви, докторе — казваш ти и връзката прекъсва. (Отбележи, че си дал 120000 кредита. В графата „Известни лекари“ запиши името на д-р Джексън.)

— На ред е д-р Стивън — обажда се Кали, която е била свидетел на разговора ти с Джексън. — Той е специалист по травми на глезените. Не се съмнявай в способностите му — всички казват, че е страхотен.

— Добре тогава. Свържи ме с него.

Отиди на #202.

202

Д-р Стивън е строен и елегантно облечен мъж на средна възраст. По лицето му е изписана умора.

— Добър ден — поздравява учтиво той. — Мога ли да запитам с кого имам честта да разговарям?

— Аз съм мениджър на Земляните, докторе — представяш се ти.

— О! Приятно ми е. Извинете за вида ми, но току-що имах тежка операция.

— Няма нищо. Обръщам се към вас с конкретно предложение — готов ли сте да работите за клуба през настоящия шампионат?

— Разбира се, стига да бъдат изпълнени условията ми. Искам 100000 кредита.

Ако си готов да платиш тази сума, отиди на #204. В противен случай отиди на #203.

203

— Страхувам се, че е прекалено много, поне за нашия клуб.

— Какво да се прави — небрежно повдига рамене Стивън. — Струва ми се, че по-нататъшния ни разговор е излишен — и прекъсва връзката.

— Остана д-р Мейнс — казва Кали. — Корифеят на мускулните травми.

— Свържи ме — казваш ти.

Отиди на #205.

204

— Имате ги, докторе — казваш ти. — Мога ли да разчитам на услугите ви?

— Разбира се. Вдругиден съм на линия, готов за работа.

— Чудесно. Очакваме ви — приветливо се усмихваш ти и връзката прекъсва.

— Остана д-р Мейнс — казва Кали. — Корифеят на мускулните травми.

— Свържи ме — казваш ти.

Отиди на #205.

Д-р Мейнс е ниско и съсухreno старче с чело, което продължава до врата и няколко бели косъма около ушите.

— Кой? — изстреля въпроса си той веднага щом се появява на видеофона.

— Мениджърът на Земляните, докторе — отговаряш ти.

— Смляните?

— Говори по-силно — прошепва Кали. — Той е малко глух.

— Земляните! — почти изкрештяваш ти.

— А, добре. Няма защо да си дереш гърлото, момко. Не съм глух.

И защо ми досаждаш?

Поглеждаш Кали.

— Сигурна ли си, че тази откачалка е светило в медицината?

— Абсолютно — кимва тя. — Гениите са малко особени.

— Хм, аз съм си съвсем наред — измърморваш ти.

— Хей, вие двамата — обажда се Мейнс. — Не сте ме повикали, за да си гукате, нали?

— Не, разбира се — отвръщаш. — Извинете ни, докторе.

— От мен да мине. Казвай какво те тревожи.

— Бих искал да ви ангажирам за предстоящия шампионат на футболната Лига.

— Щом искаш — захилва се той. — Старият Мейнс няма да откаже да прибере нечии парички. Не, той съвсем не е такъв човек. Стига да не са по-малко от 80000 кредита.

Помисли! Ако си готов да платиш сумата, отиди на #206. В противен случай отиди на #207.

206

— Ако тази сума ви удовлетворява, може да се считате за нает.

— Чудесно! След два дни ще бъда на новото си работно място, а междувременно няма да е зле да приведете сумата на моята банкова сметка.

— Разбира се — уверяваш го. — Очакваме ви, докторе.

— Без съмнение, синко. Без съмнение — смигва той и прекъсва връзката.

— Свършихме с докторите — въздъхва Кали. — Време е да се заемеш с ритнитопковците.

— Не ги наричай така. Свиквай с думичката „футболист“. Това е малка част от уважението, което заслужават.

— Не мисля така — упорито се намръщва Кали и дава да се разбере, че спорът по този въпрос е излишен.

Отиди на #208.

— Прекалено много е.

— Стипците не познават удоволствията на живота — казва Мейнс, изразявайки се като древен китайски мъдрец. — И ако стискаш здраво парите, няма как да хванеш минаващото покрай теб щастие. Това е вместо сбогом — изтърсва той и прекъсва връзката.

Двамата с Кали дълго време се гледат като ударени от мълния.

— Поразително — осъзнаваш се първи ти. — Това старче направо ме сложи в малкия си джоб.

— Може би ти е нужно едно такова изживяване — казва Кали. — Да не ти се навири носа от излишно самочувствие.

— Ооо! Я да отивам при футболистите си — на шега се ядосваш ти.

— Ритнитопковци — подмята Кали.

— Футболисти! Това е част от уважението, което заслужават. Думата, която употреби е почти обидна за тях.

— Според мен е точна — упорито се намръщва тя и дава да се разбере, че спорът по този въпрос е излишен.

Отиди на #208.

208

Приключвайки с организационните проблеми, намираш време да започнеш тренировки с нормалните футболисти, които ще играят редом с Боговете.

Първите няколко тренировки поверяваш на помощник-треньорите, а самият ти наблюдаваш внимателно отстрани и си водиш бележки за силните и слабите страни на отбора.

Отиди на #209.

209

Първо обръщаш внимание на играта в защита. Отборът симулира различните защитни тактики — глуха и зонова защита, пресата и изкуствените засади.

Сам избери — #212, #213 или #214.

210

Едновременно със защитата, наблюдаваш и играта на нападателите в различните игрови ситуации — контраатаки, центрирания, атаки през центъра и постепенно нападение.

Сам избери — #215, #216 или #217.

211

Не на последно място са и колективните качества на отбора — дисциплината, мъжеството и физическата подготовка.

Сам избери — #218, #219 или #220.

212

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните защитни тактики: глуха защита — 3, зонова защита — 5, преса — 6, изкуствени засади — 3. После отиди на #210.

213

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните защитни тактики: глуха защита — 1, зонова защита — 5, преса — 6, изкуствени засади — 3. После отиди на #210.

214

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните защитни тактики: глуха защита — 5, зонова защита — 5, преса — 3, изкуствени засади — 2. После отиди на #210.

215

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните нападателни тактики: контраатаки — 2, центрирания — 6, атаки през центъра — 4, постепенно нападение — 2. После отиди на #211.

216

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните нападателни тактики: контраатаки — 3, центрирания — 3, атаки през центъра — 2, постепенно нападение — 6. После отиди на #211.

217

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните нападателни тактики: контраатаки — 6, центрирания — 2, атаки през центъра — 4, постепенно нападение — 2. После отиди на #211.

218

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните качества на отбора: физическа подготовка — 7, дисциплина — 4, мъжество — 3. После отиди на #221.

219

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните качества на отбора: физическа подготовка — 3, дисциплина — 5, мъжество — 6. После отиди на #221.

220

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните качества на отбора: физическа подготовка — 6, дисциплина — 3, мъжество — 5. После отиди на #221.

Получил впечатление за състоянието на отбора, вече можеш да прецениш по-добре какви футболисти са ти нужни, за да засилиш някои качества. Покупките ти ще зависят главно от това, каква тактика ще избереш. Би могъл да изградиш отбор с желязна защита. Или помитащо всичко нападение, което да радва публиката. Може да се спреш на някакъв среден вариант.

Започва първият за този шампионат трансферен период. Това е времето, през което можеш да купуваш Богове от Борсата. За целия шампионат има три такива периода — преди началото на шампионата, след изиграване на първите петнайсет мача и в началото на борбата за Купата на Галактическата лига, която започва веднага след края на шампионата.

Купуването на добри футболисти не е забавление — мисли, преди да вземеш някой Бог в отбора си. Вече закупен Бог не може да се продава, а не можеш да купуваш повече от седем Бога. Съобразявай се с качествата на отбора и с тактиката, която би искал да наложиш. Може би точно трансферите ще ти донесат предимство пред останалите отбори! Но и обратният вариант не е изключен. Отиди на #222.

222

Единственото място, откъдето можеш да купиш играчи, е Борсата за Богове. Покупката става по видеотелефона, с помощта на компютърна система за прехвърляне на суми от една банкова сметка на друга. От Борсата предварително ти доставят списък на продаваните играчи, за да направиш своя избор.

Оставяш на Кали подробностите по плащането и получаването на играчите, за да се съредоточиш върху избора.

Пред теб е листата с шестнадесетте играчи, които можеш да закупиш. Отиди на #223.

В листата са дадени името, поста и цената на съответния Бог. В скоби са дадени двата епизода, на които ще намериш подробни данни за играча. Трябва да избереш само един от двата епизода. Нямаш право да четеш тези епизоди, преди да закупиш играча.

Ето начина, по който ще купуваш:

Първо — твърдо решаваш, че този играч ти е нужен и имаш пари да го купиш.

Второ — отбелязваш като разход в графата „Финанси“ цената на играча.

Трето — избиращ произволно един от двата епизода, чиито номера са дадени в скобите.

Четвърто — попълваш данните за играча в таблиците „[Данни за закупените Богове](#)“ и „[Състояние на отбора](#)“.

Пето — връщащ се пак на 223, за да избереш нов играч.

Съобразявайки се с тези правила, избери Боговете си.

БОГОВЕ ЗА ПРОДАН

Дейв Безънт, вратар, 300000 кредита — (#224 или #240).

Валтер Дзенга, вратар, 800000 кредита — (#225 или #241).

Дез Уокър, либero, 1200000 кредита — (#227 или #242).

Роналд Куман, либero, 3000000 кредита — (#226 или #243).

Андреас Бреме, ляв бек, 2000000 кредита — (#228 или #244).

Лий Диксън, десен бек, 1000000 кредита — (#229 или #245).

Марк Райт, стопер, 1200000 кредита — (#230 или #246).

Марсел Десаи, опорен халф, 1500000 кредита — (#231 или #247).

Щефан Ефенберг, свръзка, 1200000 кредита — (#232 или #248).

Рей Хаутън, свръзка, 1300000 кредита — (#233 или #249).

Пол Гаскойн, плеймейкър. 3000000 кредита — (#234 или #250).

Диего Марадона, плеймейкър, 4500000 кредита — (#235 или #251).

Джон Барнс, ляво крило, 2800000 кредита — (#236 или #252).

Брайън Лаудrup, дясно крило, 1800000 кредита — (#237 или #253).

Джанлука Виали, централен нападател, 2000000 кредита — (#238 или #254).

Стиви Бул, централен нападател, 500000 кредита — (#239 или #255).

Ако си свършил с покупките, определи на кой епизод трябва да отидеш. Това зависи от времето, по което си дошъл на Борсата.

Ако си в началото на шампионата и за първи път идваш на Борсата, отиди на #256.

Ако си по средата на шампионата, когато вече са се изиграли първите петнадесет мача, отиди на #452.

Ако си в края на шампионата, точно преди да започне битката за Купата, отиди на #608.

224

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дейв Безънт, пост: вратар, индивидуални качества и техните оценки: рефлекс — 6, плонж — 8, излизане — 4, високи топки — 7, дузпи — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките си за глуха и зонова защита с по една точки. После се върни на #223.

225

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Валтер Дзенга, пост: вратар, индивидуални качества и техните оценки: рефлекс — 6, плонж — 6, излизане — 8, високи топки — 5, дузпи — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки. После се върни на #223.

226

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Роналд Куман, пост: либero, индивидуални качества и техните оценки: ръководене — 7, пласиране — 8, бързина — 5, игра с глава — 4, дълъг пас — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха защита и изкуствени засади с по две точки. После се върни на #223.

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дез Уокър, пост: либеро, индивидуални качества и техните оценки: ръководене — 7, пласиране — 8, бързина — 9, игра с глава — 8, дълъг пас — 5.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха защита и изкуствени засади с по две точки. После се върни на #223.

228

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Андреас Бреме, пост: ляв бек, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 6, бързина — 5, шпагат — 6, пробиви — 6, центриране — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на всички защитни тактики с по една точка. После се върни на #223.

229

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дий Диксън, пост: десен бек, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 7, бързина — 8, шпагат — 7, пробиви — 6, центриране — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на всички защитни тактики с по една точка. После се върни на #223.

230

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Марк Райт, пост: стопер, индивидуални качества и техните оценки: физика — 8, бързина — 7, пласиране — 7, игра с глава — 9, шпагат — 6.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки, а оценката за преса с една точка. После се върни на #223.

231

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Марсел Десаи, пост: опорен халф, индивидуални качества и техните оценки: физика — 8, твърдост — 8, игра с глава — 7, шлагат — 7, шут — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за преса, глуха и зонова защита с по две точки. После се върни на #223.

232

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Щефан Ефенберг, пост: свръзка, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 6, техника — 5, комбинативност — 4, дълъг пас — 6, игра в защита — 6.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за зонова защита и преса с по две точки, а оценката за постепенно нападение с една точка. После се върни на #223.

233

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Рей Хаутън, пост: свръзка, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 7, техника — 8, комбинативност — 8, дълъг пас — 8, игра в защита — 6.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики и преса с по една точка. После се върни на #223.

234

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Пол Гаскойн, пост: плеймейкър, индивидуални качества и техните оценки: поглед — 8, дълъг пас — 8, шут — 6, пробиви — 7, фалове — 3.

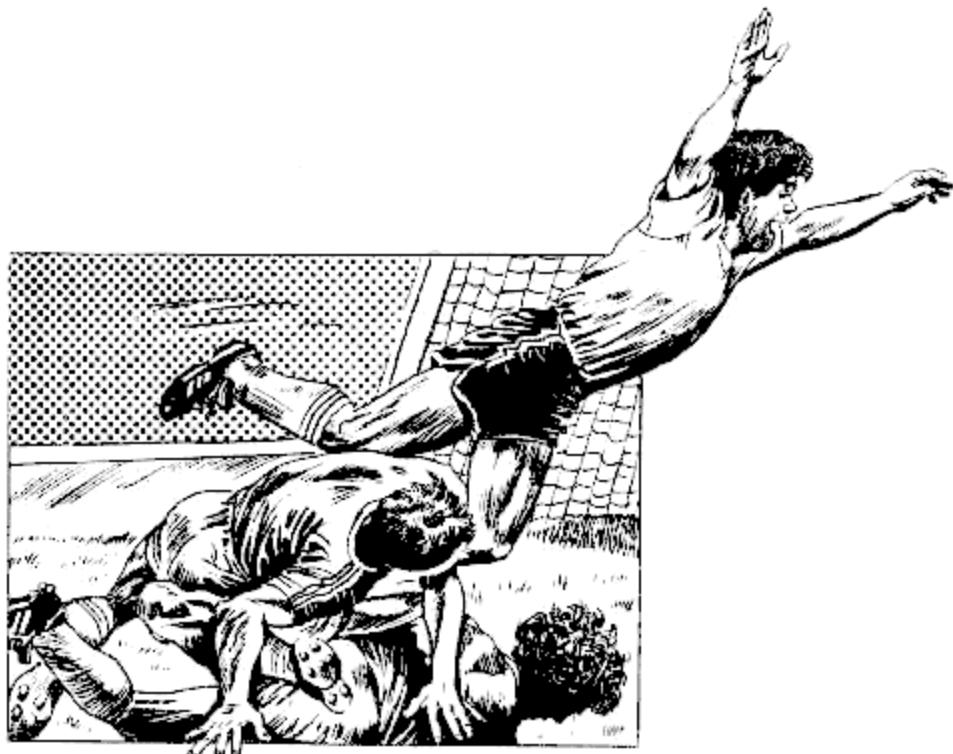
След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики, преса и зонова защита с по една точка. После се върни на #223.

235

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Диего Марадона, пост: плеймейкър, индивидуални качества и техните оценки: поглед — 10, дълъг пас — 8, шут — 6, пробиви — 8, фалове — 10.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на всички нападателни тактики с по две точки. После се върни на #223.



236

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Джон Барнс, пост: ляво крило, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 6, техника — 8, центриране — 8, шут — 5, артистичност — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на контраатаки и центрирания с по две точки, а оценките за атаки през центъра и постепенно нападение с по една точка. После се върни на #223.

237

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Брайън Лаудrup, пост: дясно крило, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 9, техника — 8, центриране — 7, шут — 6, артистичност — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики с по една точка. После се върни на #223.

238

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Джанлука Виали, пост: централен нападател, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 8, шут — 7, игра с глава — 6, атлетизъм — 6, фантазия — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за контраатаки и атаки през центъра с по две точки, а оценките за центрирания и постепенно нападение с по една точка. После се върни на #223.

239

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Стиви Бул, пост: централен нападател, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 8, шут — 8, игра с глава — 9, атлетизъм — 8, фантазия — 5.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценката за центрирания с две точки, а оценките за останалите нападателни тактики с по една точки. После се върни на #223.

240

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дейв Безънт, пост: вратар, индивидуални качества и техните оценки: рефлекс — 4, плонж — 5, излизане — 4, високи топки — 5, дузпи — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за зонова и глуха защита с по една точка. После се върни на #223.

241

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Валтер Дзенга, пост: вратар, индивидуални качества и техните оценки: рефлекс — 8, плонж — 7, излизане — 8, високи топки — 6, дузпи — 9.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки. После се върни на #223.

242

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дез Уокър, пост: либеро, индивидуални качества и техните оценки: ръководене — 5, пласиране — 5, бързина — 7, игра с глава — 7, дълъг пас — 4.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за зонова защита и изкуствени засади с по две точки. После се върни на #223.

243

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Роналд Куман, пост: либero, индивидуални качества и техните оценки: ръководене — 9, пласиране — 9, бързина — 7, игра с глава — 5, дълъг пас — 9.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки, а оценката за изкуствени засади с една точка. После се върни на #223.

244

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Андреас Бреме, пост: ляв бек, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 8, бързина — 7, шпагат — 7, пробиви — 8, центриране — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички защитни тактики с по една точка. После се върни на #223.

245

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Лий Диксън, пост: десен бек, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 6, бързина — 6, шпагат — 5, пробиви — 3, центриране — 6.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички защитни тактики с по една точка. После се върни на #223.

246

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Марк Райт, пост: стопер, индивидуални качества и техните оценки: физика — 6, бързина — 6, пласиране — 5, игра с глава — 7, шпагат — 4.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки, а оценката за преса с една точка. После се върни на #223.

247

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Марсел Десаи, пост: опорен халф, индивидуални качества и техните оценки: физика — 7, твърдост — 6, игра с глава — 6, шлагат — 5, шут — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за преса, глуха и зонова защита с по две точки. После се върни на #223.

248

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Щефан Ефенберг, пост: свръзка, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 7, техника — 6, комбинативност — 7, дълъг пас — 8, игра в защита — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за зонова защита и преса с по две точки, а оценката за постепенно нападение с една точка. После се върни на #223.

249

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Рей Хаутън, пост: свръзка, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 5, техника — 7, комбинативност — 7, дълъг пас — 6, игра в защита — 4.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за преса и всички нападателни тактики с по една точка. После се върни на #223.

250

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Пол Гаскойн, пост: плеймейкър, индивидуални качества и техните оценки: поглед — 9, дълъг пас — 9, шут — 8, пробиви — 9, фалове — 4.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за преса, зонова защита и всички нападателни тактики с по една точка. После се върни на #223.

251

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Диего Марадона, пост: плеймейкър, индивидуални качества и техните оценки: поглед — 10, дълъг пас — 9, шут — 9, пробиви — 10, фалове — 10.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики с по две точки. После се върни на #223.

252

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Джон Барнс, пост: ляво крило, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 8, техника — 9, центриране — 9, шут — 7, артистичност — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за контраатаки и центрирания с по две точки, а оценките за атаки през центъра и постепенно нападение с по една точка. После се върни на #223.

253

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Брайън Лаудrup, пост: дясно крило, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 8, техника — 6, центриране — 6, шут — 4, артистичност — 5.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики с по една точка. После се върни на #223.

254

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Джанлука Виали, пост: централен нападател, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 9, шут — 8, игра с глава — 7, атлетизъм — 7, фантазия — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за контраатаки и атаки през центъра с по две точки, а оценките за центрирания и постепенно нападение с по една точка. После се върни на #223.

255

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Стиви Бул, пост: централен нападател, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 6, шут — 6, игра с глава — 7, атлетизъм — 7, фантазия — 3.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за центрирания с две точки, а за всички останалите нападателни тактики с по една точки. После се върни на #223.

В топлата лятна вечер дъждът тихо почуква по перваза на прозореца. В уютното сепаре на едно малко ресторантче двамата с Кали празнувате края на организационните мъки.

— Не мога да повярвам, че всичко свърши — казва тя, отпивайки малка гълтка вино. — Сделките на Борсата бяха на път да ме довършат.

— Наистина хвърли много труд — съгласяваш се ти. — Но от утре аз поемам цялата работа и най-сетне ще можеш да си починеш.

— Всъщност бих искала да можехме да починем заедно — замислено казва тя. — Ти също имаш нужда от разтоварване. Спарки ми каза, че си изкарал три мисии без почивка.

— Така се стекоха обстоятелствата — повдигаш рамене. — Може би ще има време за отдих след футболните битки.

— Едва ли — поклаща глава Кали. — Папките със спешни случаи на бюрото на шефа са поне десетина.

— Днес не е време за такива приказки — прекъсваш я ти, вдигайки чашата си за тост. — За свободните вечери, приятните разговори и красивите момичета!

— И за мъжете, които умеят да омайват тези момичета! — допълва Кали.

Звънът на кристалните чаши, мелодичните виенски валсове и усмивките на Кали успяват да те откъснат от многобройните ти тревоги.

А те не са никак малко. Земляните са направили едва три тренировки преди първия си мач и Боговете не са сработени с останалите играчи. Има сведения, че мръсните игрички ще започнат още в началото на шампионата, а за десерт научаваш за стремително нарастване на престъпността — явно вследствие на финансовата криза в Отдела.

Но тази вечер всичко това става някак нереално и несъществено, изкарваш фантастично и на другия ден, свеж и отпочинал, повеждаш Земляните по пътя на славата и успехите. Отиди на #257.

Започва надпреварата за титлата. Сега е време да научиш нещо повече за основните съперници на Земляните и за начина на провеждане на шампионата. Също така ще получиш указания за това как да попълваш таблиците „Ходът на претендентите за титлата“ и „Важни шампионатни мачове“ от дневника на мисията.

Първо за съперниците. Само три отбора имат реални претенции за титлата, а останалите просто се стремят да не заемат последните места и да изпаднат от Лигата. Ето кратки данни за трите отбора:

МИЛАН — твойт основен конкурент. Притежава всичко, което е нужно за спечелване на титлата — отлични играчи, солидни финансови възможности, безупречна организация. Имената на Ван Бастен, Гулит, Рийкард, Савичевич, Донадони, Барези и Лентини вдъхват респект.

БАРСЕЛОНА — невероятно нападение, пропукваща се защита, игра на приливи и отливи. Поради това че не могат постоянно да поддържат добрата си форма, каталунците са по-страшни в борбата за Купата, където всичко се развива много бързо. Но понякога Барселона може да покаже доста стабилни резултати и в дългото съревнование за титлата.

МАНЧЕСТЪР ЮНАЙТЕД — англичаните имат същия недостатък — игра на приливи и отливи, нестабилност. По този начин трудно се печели шампионат. Но Юнайтед може да победи всеки съперник в един мач, а понякога прави невероятни серии от поредни победи, с които може да спечели титлата, ако другите се поотпуснат. Големите имена в този отбор са Райън Гигс и Ерик Кантона.

В шампионата участват 16 отбора. Изиграват се 30 срещи, като всеки отбор играе по два мача на разменено домакинство срещу останалите 15. За победа се дават 3 точки, а за равенство двата отбора поделят по 1 точка. При загуба точки не се присъждат. Шампион става отборът, който събере най-много точки от трийсетте мача. Ако два отбора съберат равен сбор точки, се гледат резултатите от двата мача

между тях. Подробности за тази рядко срещана възможност ще получиш по-късно, ако се случи.

Сега разгледай двете таблици. Започни с „Ходът на претендентите за титлата“. В нея ще нанасяш резултатите на Земляните и останалите три отбора — само точките, които са спечелили след определен брой мачове. Така ще се ориентираш за мястото си в класирането, сравнявайки постиженията си с тези на Милан, Барселона и Манчестър. Останалите 12 отбора не могат да се намесят в борбата.

Ако в определен момент ти имаш най-много точки от четирите отбора, това означава, че си водач в класирането. Ако си водач след тридесетия кръг, значи Земляните са шампиони и празниците могат да започнат.

Ако успееш да оглавиш класирането, ще получиш много пари, защото телевизията ще започне да предава повече твои мачове, посещаемостта на домакинските ти мачове ще се увеличи, а и спонсорите ще си развържат кесиите.

В другата таблица „[Важни шампионатни мачове](#)“, ще нанасяш резултатите от срещите на Земляните с трите най- силни отбора. В първата графа ще записваш резултата от мача, в който Земляните са домакини, а във втората — когато Земляните са гости. Тази таблица ще ти помогне да определиш на кое място са Земляните в крайното класиране след тридесетия кръг, ако се окаже, че имат равен брой точки с един или повече отбори от претендентите за титлата. В тази таблица ще записваш точен резултат, например — 2:0, 1:1 или 2:3.

В началото на шампионата няма да имаш време за тренировки, но по време на мачовете ще можеш да проведеш тренировки и да повишиш оценките на някои отборни качества или да поработиш с някой от Боговете, за да повишиш оценките му за индивидуални качества.

Между мачовете ще се сблъскаш с няколко случая, които съпътстват кариерата на всеки мениджър и треньор. От това как ще се справиш в тях ще зависи дали ще спечелиш нещо или ще понесеш загуби.

И след това дълго, но необходимо упътване, време е за игра!

Отиди на #258.

Луксозният космически лайнър „Фортуна“ е нает от ръководството на клуба за гостуванията на Земляните. Сега той откарва отбора до Делта-Зет, една от планетите, която се е преборила за правото да има свой отбор в Лигата.

— Доновете от Делта-Зет са един от най-бедните отбори в Лигата — докладва Кали, която е успяла да посьбере някои сведения за противника. — Населението се изхранва главно от работа в мините за уран, но заплатите не са големи. Хората са бедни и озлобени, футболът е единственото им културно развлечение. Местният отбор се слави с непобедимостта си на свой терен. Нямат кой знае какви играчи, но публиката е ужасна, създава невероятна атмосфера, а и Доновете са големи грубияни. Има съмнения, че почти всички съдии, които свирят мачове на Делта-Зет, получават подкупи, за да си затварят очите за бруталността на домакините.

— Някои известни играчи? — питаш ти.

— На първо място — Вини Джоунс. Член на лудата банда на Уимбълдън от 1988-а година, когато посредствението на пръв поглед лондонски отбор незнайно как се добира до финал за Купата на Футболната Асоциация и побеждава големия отбор на Ливърпул. Пет години по-късно Вини издава скандалната видеокасета „Твърдите мъже на футбола“, която става незаменим учебник за всеки футболен грубиян. Вини е много, ама много твърд играч. Някои окачествяват постъпките му на терена като престъплениЯ.

— И останалите им Богове ли са такива?

— До един. Затова сред футболната общественост се говори, че на Делта-Зет е важно оцеляването, а не победата.

Виж отдел „разузнаване“. Ако си наел „Морис“, отиди на #261. Ако си наел „Кристи“, отиди на #260. Ако навремето си решил да минеш без разузнаване, отиди на #259.

259

— Това ли е всичко?

— В общи линии — да.

— Е, тогава не ми остава нищо друго, освен да си почина няколко часа, защото може и да са ми последните — заключваш ти и потъваш в дълбок сън, който трае до края на пътуването.

Отиди на #262.

260

— Какво казаха от „Кристи“? — питаш ти.

— Все интересни неща. Тълпата вечно търсела инциденти, които да станат повод за безредици. Полицайтите само това чакали, за да се оттеглят и да оставят запалянковците да вилнеят.

— А съдията?

— Нищо конкретно, но има подозрение, че са му бутнали няколко пачки.

— Е, тогава не ми остава нищо друго, освен да си почина няколко часа — заключваш ти и потъваш в дълбок сън, който трае до края на пътуването.

Отиди на #262.

261

— Какво казаха от „Морис“? — питаш ти.

— Все интересни неща. Съдията е купен, ще свири за Доновете. Няма да им прави забележки за груба игра, често няма да отсъжда фалове в полза на Земляните. Интересното е, че не е поел ангажимент да им даде измислена дузпа, нещо се уплашил, че ще бъде прекалено явно. Освен това трябва да очакваш неприятности с тълпата, много са буйни и непрекъснато търсят поводи за сбивания. Полицайтe понякога правят мръсен номер — изведнъж изчезват, точно когато трябва да защитават гостите от публиката. Ще трябва да се внимава, да се пазим от провокации. Преди, по време и след мача.

— Е, положението изглежда толкова безнадеждно, че не ми остава друго, освен да си почина няколко часа — заключваш ти и потъваш в дълбок сън, който продължава до края на пътуването.

Отиди на #262.

На космодрума се е събрала голяма тълпа, която започва да освирква отбора, веднага щом първият играч се показва на люка на „Фортуна“. Земляните бързо минават през митницата и настъпва моментът да минат през фоайето на космогарата, за да бъдат откарани с аеробус до стадиона.

— Живи оттук няма да излезете!

— Надувковци, ще ви избием!

— Ваш'та кожа под ножа!

Това са само част от възгласите, с които тълпата във фоайето посреща Земляните. Полицайт успяват да удържат напора на по-агресивните запалянковци, но без особен ентузиазъм. Личи си, че ако зависи от тях, биха дали път на побойниците.

Изведнъж от тълпата се отскубва един запалянко, прокрадва се покрай полицайт и охраната и те сграбчува за яката.

— Мръснико! — изкрещява. — Ти, жалко псе! Задръстен глупако! Прасе! Добитък!

Ако решиш да се въздържиш от агресивна реакция и просто го отблъснеш, отиди на #268. Ако прецениш, че нахалството му трябва да бъде наказано, отиди на #263.

263

С мощн удар намираш носа на нахалника и усещаш как се сплесква под юмрука ти. Втори удар и той рухва на земята.

Тълпата полудява. Полицайт проявяват странна безпомощност и разкъсват кордона си, давайки възможност на запалянковците да се смесят с групата на Земляните.

Виж колко човека си ангажирал за охрана. Ако са 25, отиди на #264. Ако са 50, отиди на #265. Ако са 100, отиди на #266.

264

Море от разгневени и освирепели хулигани залива охраната и помита всичко по пътя си. Бодигардовете са прекалено малко, за да устоят. Не след дълго се образува страхотно меле, раздават се юмруци и шутове, чуват се викове на болка, по мраморния под на фоайето започва да капе кръв.

Полицията все пак се намесва, но твърде късно. Много от групата на Земляните са контузени, а почти няма човек, който да не е отнесъл порядъчна порция бой.

За щастие лекарският екип реагира бързо и успява да оправи част от травмите. Двама футболисти са получили по-сериозни контузии, но съвременните медицински средства им позволяват да вземат участие в мача, а лечението ще се проведе, когато се върнете на Земята.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени 12 други травми.

После отиди на #267.

265

Море от освирепели хулигани тръгва към охраната, но момчетата успяват да удържат позициите си. В мелето от борещи се тела бодигардовете се чувстват в свои води, раздават шутове и юмруци и задържат тълпата до намесата на полицията.

Все пак не се отърват без контузии. Един футболист и петима бодигардове са получили травми, но съвременните медицински средства помагат на лекарския екип да закрепи положението за момента, а по-сериозно лечение ще се проведе, когато се върнете на Земята.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени 6 други травми. После отиди на #267.

266

Море от осирепели хулигани настъпва към охраната, но момчетата си знаят работата. Освен това са много, цели сто человека, и това им помага да отразят атаките на тълпата, докато се намеси полицията.

Веднага щом положението се успокоява, лекарският екип влиза в ролята си и замразява по-сериозните контузии, а истинското лечение ще почака, докато се върнете на Земята.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени две други травми. После отиди на #267.

267

След инцидента в космогарата, полицията поема по-сериозно охраната на Земляните и времето до началото на мача минава без произшествия.

Отиди на #269.

268

С рязко движение се освобождаваш от него. В това време двама полицаи се хвърлят към нахалника и го отвеждат.

До началото на мача не се случват други произшествия.
Отиди на #269.

269

На препълнения стадион присъстват 30000 запалянковци, които неистово подкрепят отбора си още от първия съдийски дигнал. Доновете веднага се хвърлят в атака и успяват да осъществят обичайния домакински натиск в първите минути.

Две съмнителни отсъждания в полза на Доновете внасят съмнение у безпристрастните зрители, че работата на съдията не е съвсем чиста, но това е недоказуемо.

Ти си застанал до тъчлинията и даваш указания на играчите си. Често защитниците отнемат топката на противниковите нападатели и опитват разни начини за започване на атака. Трябва да им кажеш как да отиграват топките, които са спечелили около наказателното си поле. Дали да чистят напред веднага или да се опитат да изнесат топката към центъра с технични подавания.

Ако се спреш на чистенето, избери — #270 или #272. Ако предпочетеш техничните подавания, избери — #271 или #273.

270

След указанията ти, защитниците започват да чистят хаотично напред всяка попаднала им топка, а задачата на нападателите и полузащитниците е да съумеят да овладеят тези топки и да се опитат да създадат опасности пред вратата на Доновете. Краят на полувремето идва при нулев резултат.

Доновете играят прекалено грубо и в резултат двама от играчите ти получават контузии, но лекарският екип успява да замрази ударените места.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че резултатът от първото полувреме е 0:0 и са получени две мускулни травми. После отиди на #274.

Успявайки да отнемат топката, защитниците ти прекалено дълго я задържат. Разбира се, те са достатъчно добри, за да не позволяват на противника да им отнеме чисто топката, но Доновете рядко използват само позволени методи, а съдията понякога не отсъжда явни нарушения в полза на Земляните.

Грубата игра взема своите жертви. Играчите на Земляните получават четири контузии, които лекарският екип успява да замрази, за да завършат мача, а истинското лечение остава за Земята.

Краят на първото полувреме идва при нулев резултат и публиката остава с очаквания за по-результатни втори 45 минути.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“, че резултатът от първото полувреме е 0:0 и са получени 3 мускулни и 1 коленна травми. После отиди на #274.

При грубата игра и тенденциозното съдействие хаотичното чистене е най-правилният начин за започване на атака. Така не се дава възможност на противника да създава опасност и се избягват контузии.

Към края на полувремето една силно избита напред топка отскача непредвидимо от неравния терен и изненадва защитата на Доновете. Централният нападател на Земляните пръв се ориентира, открадва топката и се устремява към вратата. Точният му удар намира незащитения далечен ъгъл и резултатът е открит. Така завършва полувремето.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“, че резултатът от първото полувреме е 1:0 и играчите на Земляните са получили само две глезенни травми. После отиди на #274.

273

Зашитниците ти прекалено дълго задържат топката и дават възможност на противника да ги фаулира. Съдията си затваря очите за повечето от грубите фалове и това създава доста опасности пред вратата на Земляните. При една от тях Вини Джоунс получава топката в наказателното поле и със силен шут я отправя в мрежата. При този резултат идва краят на полувремето.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“, че резултатът от първото полувреме е 0:1 и играчите на Земляните са получили две глезенни и две мускулни травми, които лекарският екип успява да замрази, за да продължат играта. После отиди на #274.

274

През второто полувреме Доновете отпадат физически и позволяват на Земляните да заиграят по-нападателно. Но атаките не са толкова опасни, защото съдията явно подкрепя Доновете. Той не отсъжда очевидни нарушения, веднъж си затваря очите за игра с ръка на защитник на Доновете в наказателното им поле.

Трябва да дадеш указания на нападателите. Дали да играят с едно докосване и бързи пасове или да пробиват индивидуално, разчитайки на добрата си техника.

Ако избереш играта с едно докосване, отди на #275 или #277. Ако предпочетеш индивидуалните действия, избери — #276 или #278.

Земляните постепенно поемат инициативата, но най-изненадващо Доновете се добират до успех — Вини Джоунс се преоборва за една топка в центъра, дава хубав пас на крилото, следва центриране, удар с глава и гол.

Земляните реагират като ужилени. Бързите им пасове не дават възможност за груба игра и ги предпазват от контузии. Освен това объркват противниковите защитници. При една такава атака опорният халф се озовава сам срещу вратаря и го прострелва с мощен удар. При този гол публиката изпада в без силна ярост. А до края на мача остават само пет минути.

В резултата на грубата игра Земляните получават 1 мускулна и 1 глезенна травма (отбележи в таблицата „[Доновете](#)“).

Отиди на #279.

276

Земляните установяват трайно, но безплодно превъзходство. Головите ситуации пред двете врати се броят на пръсти, но гол не пада.

В резултат на грубата игра на Доновете Земляните получават 2 мускулни и 1 коленна травми (отбележи това в таблицата „[Доновете](#)“).

А до края на мача остават само пет минути.

Отиди на #279.

При правилно избраната от теб тактика е логично Земляните да се доберат до успех, но първи това правят Доновете. При една от редките им атаки едно уж безадресно центриране някак си намира централния им нападател и той намира мрежата без колебание. Публиката изпада в еуфория.

Но радостта на противника е кратка. Бързите пасове обръзват защитата на Доновете и на два пъти лявото крило успява да се отскубне от пазача си и да викара два важни гола. А до края на мача остават само пет минути.

В резултат на грубата игра на Доновете Земляните получават две мускулни травми (отбележи това в таблицата „[Доновете](#)“).

Отиди на #279.

278

Опитите за технични прояви дават възможност на Доновете да покажат, че ненапразно се славят с грубата си игра. Докато Земляните се мъчат да ги финтират по зрелищен начин, защитниците се целят в глезните и колената им с явното намерение да ги контузят тежко.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени две коленни и една мускулна травми.

Пет минути преди края на мача една от редките атаки на Доновете им донася успех — Вини Джоунс отбелязва гол с далечен удар.

Отиди на #279.

Минута преди края точно пред теб се разиграва неприятна сцена. Левият бек на Земляните овладява топката до тъчлинията и се обръща с гръб към игрището, за да я опази от притичалия до него защитник. В това време отнякъде се появява Вини Джоунс с характерния за него луд блесък в очите и се хвърля с краката напред да овладее топката. Бутоните му намират незашитения прасец на твоя играч, разкъсват кожата и се впиват в мускулите. Бекът рухва и се сгърчва в силна агония.

Кръвта се качва в главата ти. Това не е футбол, а убийство. Скачаш на крака и тръгваш към грубияна. Делят те няколко метра от него, когато в главата ти се заражда една мисъл: „Трябва ли да го правя?“

От една страна, бруталността не може да остане ненаказана, но от друга — така ли трябва да се държи един треньор? Имаш няколко секунди за размисъл.

Ако решиш да спреш, отиди на #280. В противен случай избери — #281 или #282.

280

Удряш спирачки само на метър от Вини, който е успял да стане и те гледа предизвикателно.

— Хайде! — приканва те той. — Хайде, удари ме! Нали това искаш?

— Моментът не е подходящ за разчистване на сметки — процеждаш ти. — Но внимавай да не се срещнем на по-закътано място.

— Мъжко момче — ухилва се Вини и се отдалечава.

Три минути по-късно мачът завършва.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“ крайния резултат, като прибавиш головете през второто полувреме към резултата от първото. После отиди на #284.

281

Ръцете ти инстинктивно се обвиват около гърлото на Вини и започват да го душат. Той отвръща с удар в корема и успява да се освободи от хватката ти. После замахва към лицето ти. Технично блокираш удара и на свой ред пласираш силен десен прав в носа му.

Става страшен бой, притичват още играчи от двата отбора и започват да се налагат едни други. Съдията успява да ги разтърве едва след няколко минути, но някои от играчите ти получават травми. Добре че съдията бързо свири края на мача.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“ крайния резултат, като прибавиш головете от второто полувреме към резултата от първото. Освен това отбележи, че са получени 4 мускулни травми и 2 други. Отиди на #283.

282

Ръцете ти инстинктивно се обвиват около гърлото на Вини и започват да го душат. Той отвръща с удар в корема и успява да се освободи от хватката. После замахва към лицето ти. Технично блокираш удара и на свой ред пласираш десен прав в носа му.

Става страшен бой, притичват още играчи от двата отбора и започват да се налагат едни други. Съдията успява да ги разтърве едва след няколко минути, но доста играчи получават травми. Добре че съдията бързо свири края на мача.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“ крайния резултат, като прибавиш головете от второто полувреме към резултата от първото. Освен това отбележи, че са получени 3 мускулни травми и 7 други травми. После отиди на #283.

283

Лекарският екип преглежда контузените в битката играчи още на терена и оказва първа помощ на сериозно пострадалите.

Отиди на #284.

284

Мачът е завършил, но публиката не бърза да напусне стадиона, изчаквайки Земляните да се отправят към съблекалните. Пътят към тях минава през двадесетметрово открито пространство, което местната полиция се опитва да направи сигурно за минаване.

Виж резултата от мача. Ако Земляните са победили, отиди на #286. Ако резултатът е равен, отиди на #285. В случай на победа на Доновете, отиди на #289.

285

Равният резултат не задоволява някои от запалянковците на Доновете, които хвърлят цялата вина за сполетялото ги нещастие върху Земляните и решават да им отмъстят.

Повече от хиляда души правят опит да пробият полицейския кордон и поне една четвърт от тях успяват да го сторят. Сега между тях и Земляните стои само охраната от „Сигурност“.

Виж колко човека си ангажирал за охрана. Ако са 25, отиди на #287. Ако са повече от 25, отиди на #288.

286

Загубата хич не се понравя на публиката на Доновете и голяма част от тях решават да излеят гнева си върху напускащите игрището Земляни.

Поне три хиляди души атакуват полицейския кордон и много от тях успяват да го пробият. Сега единствената преграда между тях и Земляните е охраната от „Сигурност“.

Виж колко човека си ангажирал за охрана. Ако са 100, отиди на #288. Ако са по-малко от 100, отиди на #287.

Разгневената тълпа връхлита върху малобройната охрана. Бодигардовете са безсилни срещу грубата сила, полагат много усилия да предпазят играчите от наранявания и побой, но численото превъзходство си казва думата.

Запалянковците подгонват Земляните по целия терен, охраната се мъчи да спре озверелите хулигани, но е безсилна, защото дори някои полицаи се включват в хайката за Земляни.



Хаосът продължава дълго, не можеш да определиш колко точно, но ти се струва цяла вечност. Най-сетне полицията получава солидни подкрепления и озаптява публиката, но голяма част от отбора са получили контузии и това създава много работа на лекарския екип, който по чудо е останал незасегнат от яростта на запалянковците.

(Отбележи в дневника, в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени 3 коленни, 2 мускулни и 8 други травми.)

С това произшествията на Делта-Зет приключват и Земляните потеглят към Земята, където ще трябва да лекуват травмите си.

Отиди на #290.

288

Разгневената тълпа среща яростен отпор. Момчетата от охраната компенсират по-малкия си брой с бойно майсторство и успяват да предпазят играчите на Земляните от по-сериозни наранявания.

Макар и късно, полицията се намесва и успява да озапти самозабравилите се хулигани. Земляните се отърват със сравнително леки поражения — 2 мускулни и две други травми (отбележи това в таблицата „[Доновете](#)“).

С това произшествията на Делта-Зет приключват и Земляните отлитат към Земята, където ще трябва да лекуват травмите си.

Отиди на #290.

289

Опасенията ти за евентуални хулигански изстъпления се оказват напразни. Публиката е доволна от резултата и поради това е настроена пренебрежително към противника. Част от запалянковците остават дълго след края на мача, за да освиркат и осмеят загубилите Земляни.

Напускате терена с наведени глави, мълчаливо се отправяте към „Фортуна“ и отлитате от Делта-Зет към Земята, където ще трябва да се лекуват травмите, получени по време на престоя при Доновете.

Отиди на #290.

290

Сега ще трябва да платиш за лечението на травмите, получени при гостуването на Делта-Зет. Всяка глезенна травма ще ти струва 10000 кредита (но ако си ангажирал д-р Стивън, няма да платиш тази сума). Всяка мускулна травма струва също 10000 кредита (но ако си ангажирал д-р Мейнс, няма да платиш този разход). Всяка коленна травма струва 15000 кредита (но ако си ангажирал д-р Джексън, няма да платиш тази сума). Всяка друга травма струва 5000 кредита. Пресметни колко пари трябва да дадеш за лечението на всички получени травми и ги отбележи в графа „Финанси“ като разход.

Внимание! Не е фатално, ако понякога финансите са отрицателни — това означава, че клубът има дългове, които ще изплати, може би в края на сезона.

Виж крайния резултат от мача с Доновете. Ако Земляните са победители, избери — #293 или #294. Ако Доновете са победили, избери — #291, #292 или #293.

291

Първите пет мача на Земляните са наблюдавани с интерес от специалистите, които преценяват дебюта ти. Постижението е твърде скромно — една победа, два равни мача и две загуби. Общо пет спечелени точки. С такъв резултат може и да не изпаднеш, но със сигурност няма да се наредиш дори в първата тройка. Остава надеждата, че занапред отборът ще заиграе по-добре.

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ в колоната „След 5-и кръг“ отбележи, че си спечелил 5 точки. После отиди на #295.

292

Първите пет мача на Земляните са наблюдавани с интерес от специалистите, които преценяват дебюта ти. Постижението е средно — две победи, един равен мач и две загуби. Общо седем спечелени точки. За начало е добре, но ще трябва да засилиш темпото, ако искаш титлата.

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ в колоната „След 5-и кръг“ отбележи, че си спечелил 7 точки. После отиди на #295.

293

Първите пет мача на Земляните са наблюдавани с интерес от специалистите, които преценяват дебюта ти. А той е добър — три победи, един равен мач и само една загуба. Общо десет точки. Това постижение ти отрежда място в челото на таблицата.

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ в колоната „След 5-и кръг“ отбележи, че си спечелил 10 точки. После отиди на #295.

294

Първите пет мача на Земляните са наблюдавани с интерес от специалистите, които преценяват дебюта ти. А той е сензационен — четири победи и само една нещастна загуба. Това е отлично постижение и отвсякъде се сипят суперлативи за отбора.

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ в колоната „След 5-и кръг“ отбележи, че си спечелил 12 точки. После отиди на #295.

295

Претендентите за титлата също изиграват първите си пет мача, но досега беше прекалено зает със собствения си отбор. Време е да хвърлиш един поглед на техните резултати.

Сам избери — #296, #297, #298 и #299.

296

Милан е безкомпромисен — четири победи и една загуба. Барселона тръгва зле — една победа, три равни мача и една загуба. Манчестър пренебрегва равенствата — три победи и две загуби. Потвърждават се прогнозите, че Милан са класа над другите.

Попълни резултатите на трите отбора в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „След 5-ти кръг“: Милан — 12 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 9 точки. После избери — #300 или #301.

297

Милан тръгва силно — три победи, един равен мач и само една загуба. Барселона побеждава веднъж и прави четири равни мача, а Манчестър има две победи, един равен мач и две загуби. Потвърждават се прогнозите, че Милан ще са фаворити.

Попълни резултатите на трите отбора в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „След 5-ти кръг“: Милан — 10 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 7 точки. После избери — #300 или #301.

298

Милан не впечатлява с нищо — две победи, два равни мача и една загуба, но не бива да се забравя, че този отбор тепърва ще разгръща способностите си. Барселона тръгва добре — две победи и три равни мача, а Манчестър разочарова запалянковците си — една победа, един равен мач и три загуби.

Попълни резултатите на трите отбора в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „Сред 5-ти кръг“: Милан — 8 точки, Барселона — 9 точки, Манчестър — 4 точки. После избери — #300 или #301.

299

Милан се представя доста под възможностите си — две победи, един равен мач и две загуби. Но не бързай да се радваш, този отбор тепърва ще доказва огромните си способности. Барселона прави впечатляващ старт — три победи, един равен мач и само една загуба, а Манчестър просто не блести с нищо — една победа и четири равни мача.

Попълни резултатите на трите отбора в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „Сред 5-ти кръг“: Милан — 7 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 7 точки. После избери — #300 или #301.

300

Имаш шанс да повишиш оценката си за треньорски качества, ако отговориш правилно на трите въпроса от следния тест:

1. Кои са важните качества за плеймейкъра?
 - а) техниката и фантазията
 - б) физиката и борбеността
2. Как трябва да се опазват звездите на противника?
 - а) само с позволени методи
 - б) по всеки възможен начин
3. Добрите отношения с пресата са:
 - а) необходимост
 - б) напразно престараване

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на #302.

301

Имаш шанс да повишиш оценката си за треньорски качества, ако отговориш правилно на трите въпроса от следния тест:

1. Кое качество е важно за централния защитник?
 - а) височината
 - б) ръста
 - в) и двете
 2. Как се става шампион?
 - а) с честност и спортсменство
 - б) с пари
 3. Правилно ли е да се опитват далечни шутове в дъждовно време?
 - а) — да
 - б) — не
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на #303.

302

Ето и отговорите на въпросите от теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т.
2. а) — 0 т. б) — 1 т.
3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал три точки, повиши оценката си за треньорски качества с 1 точка. В противен случай оценката си остава същата.

Отиди на #304.

303

Ето и отговорите на въпросите от теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.
2. а) — 0 т. б) — 1 т.
3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал три точки, повиши оценката си за треньорски качества с 1 точка. В противен случай оценката си остава същата. Отиди на #304.

304

След всеки пет мача от шампионата има кратка почивка, която можеш да използваш за тренировки с отбора. Всеки добър треньор оползотворява това време в зависимост от собствената си преценка. Може да отдели повече внимание на слабостите, които отборът е показал в последно време или да усъвършенства силните страни. Понякога може да се наблегне на индивидуалната подготовка на един или няколко важни за отбора играчи.

Сам трябва да прецениш на кого да обърнеш внимание — на отбора като цяло или на някои от Боговете. Кой от двета варианта ще избереш?

— целия отбор — виж оценката за треньорските си качества. Ако е по-малка от 5, отиди на #305. В противен случай отиди на #306.

— отделни играчи — виж оценката за треньорските си качества. Ако е по-малка от 5, отиди на #307. В противен случай отиди на #308.

305

Обърни на таблицата „[Състояние на отбора](#)“ и повиши четири от единадесетте оценки в нея с по една точка. Това е резултатът от тренировките. После отиди на #309.

306

Обърни на таблицата „[Състояние на отбора](#)“ и повиши три от единадесетте оценки в нея с по две точки. Това е резултатът от тренировките. После отиди на #309.

307

Обърни на таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ и си избери двама играчи, с които ще работиш индивидуално. Това са играчите, чиито качества ще подобриш през времето между петия и шестия кръг.

За всеки от двамата Богове повиши оценките на две от изброените пет качества с по една точка. После отиди на #309.

308

Обърни на таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ и си избери двама играчи, с които ще работиш индивидуално. Това са играчите, чиито качества ще подобриш през времето между петия и шестия кръг.

За всеки от двамата Богове повиши оценките на три от изброените пет качества с по една точка. После отиди на #309.

309

Погледни таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и сравни точките на Земляните с точките на другите три отбора. Ако никой от другите три отбора няма повече точки от Земляните, отиди на #310. В противен случай отиди на #311.

В офиса те чака факс от Борда на директорите, в който тримата единодушно те поздравяват с първото място в класирането и изразяват надежда, че това няма да остане случаен фойерверк.

Спарки също се обажда да те поздрави.

— Давай в същия дух, момче! — смигва той.

Бюрото ти е затрупано с писма от запалянковци на Земляните. Нямаш време да ги четеш, но Кали изпитва истинско удоволствие да ги преглежда и от време на време ти чете откъси от тях.

— Хей, я чуй! Наричат те „спасител“, „гений“, „кумир на милиарди“ и какво ли още не!

— Така е, когато човек си върши добре работата — скромно заявяваш ти. — Но лично аз бих предпочел някой да изрази възхищението си от първото ни място под формата на солидна сума.

— А, да — плесва с ръце Кали. — За малко да забравя — спонсорите развързаха кесиите.

— Колко?

— Сто хиляди кредита и обещаха още, ако продължим да сме водачи.

Потриваш доволно ръце. Хубаво е, когато касата се пълни.

В таблицата „[Данни за отбора](#)“ повиши оценката си за авторитет с една точка и отбележи, че си получил 100000 кредита. После отиди на #312.

311

След толкова мачове и тренировки ти се полага малко почивка в мениджърския офис. Време, в което да останеш сам със себе си и да анализираш грешките, които те лишиха от първото място.

Шампионатът е още в началото, лошият старт не е фатален. Жалко, че изтърва шанса да впечатлиш съперниците, но никога не е късно да го направиш. Просто трябва да натиснеш по-здраво педалите.

Отиди на #312.

Втората серия от пет мача е изключително важна. Предстоят ти мачове с Барселона и Манчестър Юнайтед — твоите преки конкуренти. Земляните имат предимството да са домакини и евентуално добро представяне в тези мачове може да им даде добра преднина.

Но нещастието винаги избира най-неподходящия момент. Сериозни травми след битката на Делта-Зет, върлуваша грипна епидемия, нарушаване на спортния режим — това са причините, които довеждат до отсъствието на петима титуляри от основния състав. И отборът някак си ще трябва да се справи без тях.

— Твърде много са — разсъждава Кали. — Понякога дори само един играч да отсъства и мачът е загубен, а при нас са цели пет. Нямаме никакъв шанс.

— Не е нужно да ми го повтаряш непрекъснато — сопваш се ти.

— Нужно е. Ти не правиш нищо.

— Аз не съм лекар, ако случайно ти е изхвръкнало от ума.

— Знам — усмихва се подло тя. — Но си мениджър!

Повдигаш въпросително вежди и оглеждаш очарователната си помощничка. Възможно ли е това ангелско лице да те подтиква към дяволии?

— Подкуп?

— Точно така — смигва ти съучастнически Кали. — Не се прави на монахиня, знаеш, че това е обичайна практика в Лигата.

Ако решиш да бъдеш честен и отхвърлиш възможността за подкуп, отиди на #313. В противен случай виж дали си наел някоя детективска агенция да върши разузнавателни услуги на Земляните. Ако си наел, отиди на #315. Ако навремето си спестил този разход, отиди на #314.

313

Подлостта примамва, защото дава лесно решение, но ти предпочиташ да спиш спокойно.

— В никакъв случай — отсичаш неумолимо. — Това би омърсило титлата ни.

— С такова мислене ще спечелим на куково лято — нацупва се Кали и те зарязва.

Целият ден прекарваш в опити да измислиш някоя тактическа схема, с която да победиш във важните мачове, но не стигаш до нищо обнадеждаващо.

Отиди на #318.

314

— Нищо не разбирам от тия работи — възразяваш ти. — А и няма кого да попитам.

— Значи трябва да си размърдаме мозъците — не отстъпва Кали.

— Важното е психически да си готов да предложиш подкуп.

Прекарвате остатъка от деня в жалки опити да намерите сигурен начин за даване на подкуп, но не се получава нищо. Към полунощ решаваш, че на другия ден ще действаш по интуиция и прекратяваш умуването.

Отиди на #318.

— Нищо не разбирам от тия работи — възразяваш ти.

— Но разузнавачите ни разбират — усмихва се Кали. —
Поинтересувах се какво знаят по въпроса.

— Слушам те.

— Съдията е готов, само трябва някой да му предложи подкуп.
Напоследък е загубил доста пари на хазарт и няма да успее да ги
възстанови по честен начин. Следователно, само страхът може да му
попречи да кривне от правия път. Барселона също са готови да го
купят, но действат предпазливо, страх ги е да не бъдат заловени.

— И колко взема един съдия, за да си затвори очите, когато
трябва?

— Нормално около 50000 кредита.

— О, съдийското съсловие не се шегува — подсвирваш ти.

Виж коя агенция си наел. Ако е „Морис“, отиди на #317. Ако е
„Кристи“, отиди на #316.

316

— Но от „Кристи“ казват, че трябва да предложим повече — допълва Кали. — Мачът се водел за оспорван и тарифата била по-висока. Освен това Барселона е изпратила хора, които дебнат дали ще го подкупим, трябва да внимаваме с тях.

— Това ли е всичко?

— Уви, да.

Обмисляйки тези данни, изобщо не забелязваш кога наближава полунощ. Тогава зарязваш всичко и отиваш да поспиш, за да си бодър за мача.

Отиди на #318.

— Но от „Морис“ казват, че трябва да предложим двеста хиляди кредита — продължава Кали. — Така било правилно по тарифата за оспорвани мачове. Освен това казват, че съгледвачи на Барселона ще следят всяка крачка на съдията и ще се опитат да го уличат във вземане на подкуп, затова трябва да му предложим много тайно. Имали някакви устройства, които могат да уловят какво си говорят двама души на цял километър разстояние.

— Това ли е всичко?

— Уви, да.

Обмисляйки тези данни, изобщо не забелязваш кога наближава полунощ. Тогава зарязваш всичко и отиваш да поспиш, за да си бодър за мача.

Отиди на #318.

318

Съдията трябва да пристигне с кораба в единадесет, но се налага да изтърпиш едночасово закъснение. Най-сетне виждаш как излиза от митницата и се запътваш към него.

Докато пресичаш огромното фоайе на космогарата, имаш достатъчно време да го огледаш. Изглежда умърлушен и угрижен, но това може да е и умора от пътуването, кой знае. Някои хора не понасят пътуванията в Космоса.

Ако се опиташи по заобиколен начин да му предложиш подкуп, отиди на #320. В противен случай отиди на #319.

319

Представяш му се и го завеждаш до лимузината, която ще го закара до хотела, където ще има възможност да си почине до мача. Говорите си общи приказки, колкото да не замре разговорът. Съдията на няколко пъти те поглежда с очакване и накрая взема инициативата.

— Чух, че много от титулярите ви са извън строя — подмията уж между другото той.

— Има нещо вярно — съгласяваш се.

— Жалко, този мач е много важен за отбора ви.

— Наистина е така, но не смятаме да се предаваме.

— Дано, дано — усмихва се той. — Не се знае откъде би могло да се очаква помощ.

Веднага разбираш намека — той си предлага услугите.

Ако решиш да пропуснеш покрай ушите си този намек и да играеш честно, избери — #329 или #330. В случай, че се осмелиш да предложиш подкуп, отиди на #321.

— Несъмнено знаете, че Земляните бяха сполетени от нещастие — подмяташ ти, след като му се представяш. — Половината ни състав е извън строя точно за най-важните мачове.

— Да, да, чух нещо такова — разсеяно казва той.

— Всъщност, защо ли ви се оплаквам? Сякаш си нямате други грижи при тези ниски заплащания за съдиите.

— Абсолютно сте прав — светват очите му.

— Една древна китайска мъдрост учи, че ако онези, които са зле, не си помагат взаимно, те никога няма да станат добре. Разбирате ли ме?

— Напълно — кимва той.

Отиди на #321.

321

— Взаимното разбиране е най-добрият начин за общуване —
намигваш му ти.

— Безспорно — съгласява се той. — Тогава животът става песен.

Мисли бързо как да му предложиш подкупа. Ако решиш да го
направиш сам, отиди на #322. Ако предпочетеш Кали за тази работа,
отиди на #323.

— Можем да се споразумеем още сега — тихо казваш ти.

В джоба на сакото ти е инсталиран апарат, който би засякъл всеки опит да бъдете подслушани. Засега мълчи, значи наоколо е чисто.

— Удобно ли е тук? — пита съдията.

— Разбира се — отвръщаш ти и в този момент апаратът започва да пиши. Съдията се стряска.

— Но какво е това?

— Подслушват ни — обясняваш ти. — Някои хора усилено искат да ни попречат.

За момента прекратяваш разговора, но по-късно съдията спира опитите да се върнете на темата.

— Съжалявам, но не мога да рискувам — признава той. — Не бих искал да се окажа изведенъж без работа.

Сам избери — #327 или #328.

323

— Да отложим засега сериозния разговор — предлагаш ти. — Наоколо може да има прекалено много любопитни уши, а и няма за къде да бързаме — до началото на мача остава много време. Ще се свържа с вас по-късно.

Съдията се съгласява, настанява се в лимузината и потегля към хотела си. А ти подготвяш Кали за важната ѝ роля.

Отиди на #324.

По обед Кали влиза в ресторанта на хотела, където е отседнал съдията, хвърля бърз поглед, забелязва обекта си и се насочва към него. Но забелязва и двама съмнителни типа, които са засели съседна на неговата маса. Изглеждат заети с някакъв важен разговор, но тя веднага ги определя като подозрителни.

Кали веднага сменя тактиката и си дава вид, че отива към маса, намираща се в ъгъла на ресторанта, а за да се добере до нея, трябва да мине покрай съдията. И сякаш неволно, тъкмо когато се изравнява с него, стъпва накриво, изохква от болка и залита. Той я подкрепя светкавично.

— Благодаря — нежно му се усмихва тя. — Дано не съм изкълчила нещо.

— Моля ви, нека погледна — предлага си услугите той. — Разбирам от тези работи.

— Ax, колко мило! — плесва с ръце тя и в този момент прилича на празноглава красавица.

Съдията опипва глезнена и поклаща глава:

— Всичко е наред. Отървахте се с малко уплаха.

Между двамата се завързва разговор и той я поканва да обядва с него. Разбира се, тя се съгласява. Двамата на съседната маса следят развоя на събитията и решават, че глупавото момиче не е агент на Земляните.

Скромната маса изведнъж се променя. Донасят се свещи, вино, богат обяд. Съдията изпива половин бутилка и леко се опиянява. Започва да се усмихва все повече и да прави несръчни опити да прегърне Кали, а тя с лекота отбива несръчните му нападателни действия.

— Но, господине, вие сте пиян — засмива се тя. — Не споменахте ли, че имате важна работа тази вечер?

— Не се тревожете — потупва я по крака той. — В багажа ми има специални хапчета за изтрезняване, които действат много бързо.



— Все пак, по-добре ще бъде да отидем някъде, където няма толкова много хора — предлага Кали най-невинно.

— О, да — съгласява се той. — Например в стаята ми.

Двамата се запътват към изхода на ресторана. А типовете, които трябваше да следят съдията само поклащат глави и си разменят реплики, че на някои хора явно им върви с жените.

Но Кали сваля маската, веднага щом влизат в стаята.

— Добре ще бъде да използвате хапчетата, за които ми споменахте — казва тя. — Не съм леко момиче, както може би се надявахте. Дошла съм по работа и ви моля да се стегнете.

Съдията остава като гръмнат, но накрая успява да се съвземе и да погълне едно от хапчетата. И наистина, само след десетина минути вече е свеж като краставица.

— Мениджърът на Земляните има интересен подход — усмихва се той. — Дано има и интересно предложение за мен.

И сега Кали трябва да предложи сума. Ако решиш, че сто хиляди кредита са достатъчни, отиди на #325. Ако предпочетеш да отпуснеш двеста хиляди кредита, макар и с риск да платиш повече от необходимото, отиди на #326.

325

— Сто хиляди — казва Кали. — Мисля, че е добре.

— Ще си помисля — отвръща той. — Ще кажа мнението си на вашия мениджър преди началото на мача.

Така завършва този разговор, но преди двата отбора да излязат на терена, съдията се приближава до теб и отхвърля предложението ти.

Сам избери — #329 или #330.

326

— Двеста хиляди — казва Кали. — Това е доста добро предложение.

— Ще си помисля — отвръща той. — Ще кажа мнението си на вашия мениджър преди началото на мача.

Така завършва този разговор, а минути преди двата отбора да излязат на терена, съдията се приближава до теб и казва, че приема предложението ти.

Отбележи, че си дал 200000 кредита. После избери — #331, #332 или #333.

По време на мача се убеждаваш, че съдията наистина свири обективно, явно и от Барселона не са успели да го вербуват.

Още в първата минута Ромарио показва зашеметяваща доза футболна магия и открива резултата в полза на Барселона. В края на първото полувреме Стоичков вкарва втори гол и сякаш всичко е решено.

Но Земляните не се предават. Тече осемдесет и втората минута, когато след едно меле резултатът е намален, а само секунди преди крайния сигнал отборът отбелязва изравнителния гол.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 2:2 с Барселона. После избери — #334 или #335.

328

По време на мача се убеждаваш, че и Барселона не са успели да подкупят съдията и той свири обективно.

Земляните успяват да задържат нулевото равенство до седемдесет и седмата минута, когато Куман простира вратата с мощен удар от фал. Само минута по-късно Земляните изравняват, но надеждите им са попарени в самия край на мача — Стоичков се откъсва от пазача си и ударът му намира незащитения ъгъл на вратата.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 1:2 с Барселона. После избери — #334 или #335.

329

По време на мача разбиращ, че Барселона успешно раздава подкупи за важните мачове. Съдията направо закопава отбора ти насред Земята. Ромарио прави хеттрик и попарва надеждите на местната публика за оспорван мач.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 0:3 с Барселона. После избери — #336 или #337.

330

По време на мача разбиращ, че съдията е подкупен, но от противника. Разгневени от решенията му, Земляните показват чудеса от героизъм, но това стига само за почетна загуба след гол на Стоичков в самия край на мача.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 0:1 с Барселона. После избери — #336 или #337.

331

Със съдийска помощ Земляните успяват да надделеят категорично над Барселона. Още в първите десет минути две абсолютно измислени дузпи дават солидна преднина на Земляните и хвърлят Барселона в отчаяние. В самия край на мача пада трети гол.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 3:0 с Барселона. После избери — #338 или #339.

332

Със съдийска помощ Земляните успяват да победят в един труден мач. На два пъти съдията премълчава чисти дузпи за нарушения срещу Стоичков и Ромарио, а Земляните вкарват гол от измислена дузпа и неотсъдена засада. Стоичков побеснява от решенията на съдията и получава червен картон за нецензурни ругатни, а в средата на второто полувреме Лаудруп връща един гол, но за повече няма възможност.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 2:1 с Барселона. После избери — #338 или #339.

333

Дори очевидната и на моменти нагла съдийска помош не успява да донесе победа на Земляните. Те повеждат с два спорни гола, но после се разиграва Ромарио и в разстояние на двайсетина минути през второто полувреме изравнява резултата. В последните минути Земляните минават в глуха защита и успяват да задържат равния резултат.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 2:2 с Барселона. После избери — #338 или #339.

334

Следва гостуване и после, отново домакински мач, този път с Манчестър Юнайтед. Проблемите продължават да тегнат над Земляните и това се отразява на резултата. Детето-чудо Райън Гигс дава един гол преднина на Юнайтед в началото на второто полувреме, а равенството идва секунди преди края след напълно случаен гол.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 1:1 с Манчестър. После избери — #341, #343 или #344.

335

Следва гостуване и после отново домакински мач, този път с Манчестър Юнайтед. Проблемите продължават да тегнат над Земляните и това се отразява на резултата. Манчестър също не са в най-добрата си форма, но с фантастичен гол на Ерик Кантона грабват победата.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 0:1 с Манчестър. После избери — #341, #343 или #344.

336

Следва гостуване и отново домакински мач — този път с Манчестър Юнайтед. Загубата от Барселона и проблемите на тима потискат Земляните и те губят с гол на детето-чудо Райън Гигс.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 0:1 с Манчестър. После избери — #343, #345 или #346.

337

Следва гостуване и отново домакински мач — този път с Манчестър Юнайтед. Земляните все още не са в титулярен състав и стават лесна плячка на „червените дяволи“, които с голове на Марк Хюз и Пол Инс грабват победата.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 0:2 с Манчестър. После избери — #343, #345 или #346.

338

Следва гостуване и отново домакински мач — този път с Манчестър Юнайтед. Окуражени от добрия резултат срещу Барселона, Земляните забравят кадровите си проблеми и предлагат на публиката истински спектакъл, в който липсват единствено много голове. Съдбата на мача се решава в четиридесет и втората минута, когато след неразчетено излизане на Шмайхел централният нападател на Земляните отбелязва красив гол с глава.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 1:0 с Манчестър. После избери — #340, #342 или #344.

339

Следва гостуване и отново домакински мач — този път с Манчестър Юнайтед. Окуражени от добрия резултат срещу Барселона, Земляните забравят кадровите си проблеми и изнасят много хубав мач. Дори повеждат след гол от фал, но в края на мача опитният Марк Хюз успява да изравни.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 1:1 с Манчестър. После избери — #340, #342 или #344.

340

Втората серия от пет мача минава успешно за Земляните — те постигат две победи, два равни мача и допускат само една загуба.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ запиши, че си спечелил още 8 точки. Прибави ги към точките си от първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на #347.

341

Втората серия от пет мача минава неуспешно за Земляните — те печелят само шест от 15 възможни точки.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 6 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на #347.

342

Втората серия от пет мача носи много радост на Земляните — те постигат три победи и два равни мача.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ запиши, че си спечелил още 11 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на #347.

343

Втората серия от пет мача носи само тъга на Земляните — те успяват да вземат само 3 точки.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 3 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и получения резултат запиши в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на #347.

344

Втората серия от пет мача минава успешно — цели девет точки в актива на Земляните.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 9 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на #347.

345

Втората серия от пет мача показва, че Земляните са достоен за уважение отбор. Дори без половината си титуляри, отборът спечелва седем точки.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 7 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на #347.

346

Втората серия от пет мача носи само разочарования на Земляните. Те успяват да вземат само 5 точки от 15 възможни. В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 5 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на #347.

347

Другите три фаворита също изиграха мачовете си. Най-после намираш време да научиш и техните резултати.

Сам избери — #348, #349, #350 или #351.

348

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ отбележи резултатите на останалите три отбора: Милан — 13 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 10 точки. Прибави тези точки към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После избери — #352 или #353.

349

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ отбележи резултатите на останалите три отбора: Милан — 13 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 10 точки. Прибави тези точки към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-и кръг“. После избери — #352 или #353.

350

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ отбележи резултатите на останалите три отбора: Милан — 7 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 8 точки. Прибави тези точки към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После избери — #352 или #353.

351

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ отбележи резултатите на останалите три отбора: Милан — 8 точки, Барселона — 8 точки, Манчестър — 10 точки. Прибави тези точки към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После избери — #352 или #353.

352

Отново имаш шанс да повишиш оценката си за треньорски качества, но само ако отговориш правилно и на трите въпроса от теста.

1. Как се играе на заснежен терен?

- a) с подавания
- б) с индивидуални пробиви

2. Кое е за предпочтане?

- а) да загубиш, след като си играл красиво
- б) да спечелиш с грозна и брутална игра

3. Тактическите нарушения са характерни:

- а) за всички грамотни отбори
- б) само за слабите отбори

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на #354.

353

Отново имаш шанс да повишиш оценките си за треньорски качества, но само ако отговориш правилно и на трите въпроса от теста.

1. Кое е по-важно за един голям футболист?

- а) талантът
- б) трудолюбието
- в) един Господ знае

2. Левият бек играе срещу:

- а) лявото крило на противника
- б) дясното крило на противника

3. Правилно ли е да се използват изкуствени засади срещу високи и мощни, но бавни нападатели?

- а) да
- б) не

Когато отговориш и на трите въпроса, отиди на #355.

354

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т.
2. а) — 0 т. б) — 1 т.
3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал 3 точки, повиши оценката си за треньорски качества с 1 точка. В противен случай оценката си остава същата. Отиди на #356.

355

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.
2. а) — 0 т. б) — 1 т.
3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал 3 точки, повиши оценката си за треньорски качества с 1 точка. В противен случай оценката си остава същата. Отиди на #356.

356

След вторите пет мача отново имаш време за тренировки. Можеш да обърнеш внимание на целия отбор или само на няколко Богове. Кой вариант ще избереш?

- целият отбор — виж оценката си за треньорски качества. Ако е по-малка от 6, отиди на #357. В противен случай отиди на #358.
- отделни Богове — виж оценката си за треньорски качества. Ако е по-малка от 6, отиди на #359. В противен случай отиди на #360.

357

Обърни на таблицата „[Състояние на отбора](#)“ и повиши четири от единадесетте оценки в нея с по една точка. Това е резултатът от тренировките. После отиди на #361.

358

Обърни на таблицата „[Състояние на отбора](#)“ и повиши три от единадесетте оценки в нея с по две точки. Това е резултатът от тренировките. После отиди на #361.

359

Обърни на таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ и си избери двама играчи, с които ще работиш индивидуално. За всеки от двамата повиши оценките на две от изброените пет качества с по една точка, после отиди на #361.

360

Обърни на таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ и си избери двама играчи, с които ще работиш индивидуално. За всеки от двамата повиши оценките на две от изброените пет качества с по две точки. После отиди на #361.

361

Погледни таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и сравни точките на Земляните с точките на другите три отбора. Ако никой от другите няма повече точки от Земляните, отиди на #362. Ако Земляните имат най-малко точки от четирите отбора, отиди на #364. Ако не са нито първи, нито последни, отиди на #363.

362

Измина една трета от шампионата. Земляните се представят отлично. Кой е очаквал да оглавяват класирането, след като миналия шампионат бяха в задните редици?

Като треньор и мениджър обираш голяма част от овациите за този успех. Самият шеф на Отдела намира време да те поздрави.

— Мед ми капе на сърцето, синко — казва Сал. — Само като си помисля колко милиона ще заработиш, ако успееш да задържиш първото място!

Писма на запалянковци, огромни букети и страховити задръствания, когато се пусне слух, че ще минеш отнякъде — това е цената на този успех.

Спонсорите също те поздравяват по своя специфичен начин — с чек за 400000 кредита (отбележи, че си получил тези пари). Освен това ти обещават още 1000000, ако се задържиш начело и след петнайсетте мача.

В таблицата „[Данни за отбора](#)“ повиши оценката си за авторитет с една точка. Отиди на #365.

363

Измина една трета от шампионата и няма нищо страшно в това, че Земляните не са на първо място. Тепърва предстоят мачовете с най-сериозния съперник — Милан. Но в тях трябва да си безпощаден, ако искаш титлата, а не нейната калъфка. Отиди на #365.

364

Измина една трета от шампионата. Не можеш да си доволен от постигнатото — твърде далеч са Земляните от първото място. Недоволството на публиката започва да се чувства осезателно, разнасят се призови за оставка на треньора.

Какво друго ти остава, освен да демонстрираш оптимизъм? В много интервюта посочваш, че мачовете с Милан тепърва предстоят и в тях ще се види кой кого!

В таблицата „[Данни за отбора](#)“ намали оценката си за авторитет с една точка. Ако е по-малка от 0, отиди на #606. В противен случай отиди на #365.

365

До края на полусезона остава само един важен мач — гостуване на Милан. Правителството и големите промишлени компании на планетата Гарк не са жалили пари, за да направят голям отбор и резултатът е налице.

От сведенията, които преглеждаш, едва не ти настръхват косите — та това е невероятно съзвездие. Гулит, Лентини и ван Бастен в нападение, зад тях Савичевич, Донадони и Рийкард, а „старецът“ Барези организира защитата като либero. Безспорно защитата е по-слабата страна на отбора, ако трябва да се определи такава.

Но на лайнера „Фортуна“ Земляните се настройват за победа или най-малко равен резултат.

Отиди на #366.

366

Виж таблицата „[Милан, като гост](#)“ в дневника на мисията. Мачът с Милан е разделен на четири части и ти трябва да запишеш резултата след всяка една от тях. По-нататък в текста ще ти бъдат давани по-подробни указания за попълването на тази таблица.

Отиди на #367.

367

На Гарк копират всичко от древния Милан, дори стадионът се нарича „Сан Сиро“, но е значително разширен и побира 150000 зрители, които горещо подкрепят своите любимци.

Милан се хвърлят в атака още от първия съдийски сигнал и безапелационно натикват Земляните в тяхното поле. Отборът ти изпада в глуха защита с единствената мисъл да удържи страхотния натиск, без да получи гол.

Виж оценката си за глуха защита. Ако е по-малка от 5, отиди на #370. Ако е по-голяма от 6, отиди на #369. Ако е 5 или 6, отиди на #368.

368

Няколко поредни атаки на Милан завършват с неуспех и това ги изнервя. Оставят свободни пространства, които можеш да използваш за контраатака.

Виж оценката си за контраатаки. Ако е по-голяма от 7, избери #371 или #372. Ако е по-малка от 7, избери — #373 или #374.

369

Милан прави всичко възможно да вкара гол още в началото, но Земляните проявяват завидно самообладание и дори от време на време си позволяват остри контраатаки, които съвсем не са безобидни.

Виж оценката си за контраатаки. Ако е по-голяма от 6, отиди на #377. В противен случай избери — #375 или #376.

370

Невероятният натиск поставя защитата на Земляните пред непосилна задача. Савичевич и Донадони са неуловими, изненадващите им пасове често намират защитниците неподгответни и при едно такова нападение Савичевич центрира една топка за Гулит, той я сваля с глава на ван Бастен, който със страхотен удар намира мрежата — 1:0 за Милан. А минутата е едва двадесета.

Отиди на #378.

371

Савичевич прекалява на моменти с индивидуалните действия. При една солова проява Земляните отнемат топката, провеждат светковична контраатака, която завършва с гол.

Милан реагират като ужилени и отговорът им не закъснява — само след няколко минути Рийкард изравнява със страхотен шут — 1:1. А минутата е двадесета.

Отиди на #378.

372

При една от редките контраатаки Земляните успяват да отбележат изключително важен гол и резултатът е открит — 1:0! И началният натиск на Милан се увенчава с пълен неуспех. Все пак минутата е едва двадесета.

Отиди на #378.

373

При този натиск голът е почти неизбежен. Разнообразието в нападение прави Милан изключително опасен съперник, който не прощава, ако бъде оставен да атакува. Лентини минава през трима души по крилото, центрира и ван Бастен отправя топката с глава в мрежата — 1:0 за Милан, а минутата е едва двадесета.

Отиди на #378.

374

При този натиск голът непрекъснато виси на косъм, но чудно как Земляните успяват да опазят вратата си, макар да се налага на два пъти да изчистват от голлинията, а веднъж удар на ван Бастен среща страничната греда. Все пак в двадесетата минута резултатът продължава да е 0:0.

Отиди на #378.

375

Срещу желязната защита, демонстрирана от Земляните, Милан не успяват да реализират отличните си иначе нападатели. Напротив, при една контраатака Земляните отбелязват рядко красив гол и резултатът става 1:0. А минутата е едва двадесета.

Отиди на #378.

376

Срещу желязната защита, демонстрирана от Земляните, Милан не успява да реализира иначе отличните си нападатели и до двадесетата минута нулевото равенство се запазва.

Отиди на #378.

377

Опитвайки се на всяка цена да вкарат гол, Милан забравят, че контраатаките са силно оръжие на Земляните и се хвърля напред. Тази непредпазливост не остава ненаказана — бърза контраатака потапя стадиона в тишина. Резултатът вече е 1:0 за Земляните, а минутата е едва двадесета.

Отиди на #378.

378

Преди да продължиш четенето на този епизод отбележи в таблицата „[Милан, като гост](#)“ резултата в двадесетата минута.

Към средата на полувремето Земляните изравняват играта и започват да пренасят главната битка в центъра на игрището. Често им се отдава да провеждат опасни атаки. Отборът получи възможност да атакува. Сега трябва да дадеш наставления за начина, по който да стане това.

Ако избереш постепенното нападение, отиди на #387. Ако предпочтеш центриранията, отиди на #379. Ако се спреш на атаки през центъра, отиди на #380.

379

Много специалисти биха се учудили на решението да атакуваш Милан по фланговете, но ти не си пропуснал една много важна тънкост — на Гарк играят само седем човека от големия отбор, а само Барези е в защитата.

Виж оценката си за центрирания. Ако е по-голяма от 7, отиди на #383. В противен случай избери — #381 или #382.

380

Едва ли това е най-правилното решение, като се вземе предвид, че единственият класен защитник на Милан е либero, но право на всеки треньор е сам да определя тактиката и да носи последствията от нея.

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 8, отиди на #386. В противен случай избери — #384 или #385.

381

Центриранията се оказват сполучлива тактика и в самия край на полувремето Земляните отбелязват гол, а Милан се оттеглят за почивката с наведени глави.

Отиди на #388.

382

Сякаш нечиста сила запазва домакините от гол. Земляните редуват пропуск след пропуск, един от друг по-невероятни, а на два пъти топката среща напречната греда. На полувремето Милан се оттеглят в съблекалнята с повече поводи за радост.

Отиди на #388.

383

Тактиката бързо се увенчава с успех. Десетина минути преди края на полувремето централният нападател на Земляните засича с глава една чудесно центрирана от крилото топка и отбелязва гол. Малко по-късно двата отбора се оттеглят за почивка.

Отиди на #388.

384

Невероятна комбинация между плеймейкъра и централния нападател прави Барези смешен и Земляните отбелязват гол само минута преди края на първото полувреме. Двата отбора се оттеглят в съблекалните с различни чувства.

Отиди на #388.

385

Само невероятните пропуски попречват на Земляните да отбележат гол, след като на няколко пъти излизат сами срещу вратаря на Милан. На полувремето двата отбора се оттеглят за почивка с различни чувства.

Отиди на #388.

386

С бързи и точни пасове и добро движение без топка Земляните получават няколко шанса да отбележат гол. При един от тях лявото крило се врязва остро в наказателното поле и бива подкосен. Съдията е категоричен — дузпа! Самият фаулиран играч я изпълнява и отбелязва гол. При този резултат идва краят на полувремето.

Отиди на #388.

387

Спокойната и предпазлива игра се услажда и на двета отбора и времето до края на първите четиридесет и пет минути протича безметежно. Нито един от двета отбора не успява да отбележи гол през този тих период.

Отиди на #388.

388

Преди да започнеш да четеш този епизод, попълни таблицата „[Мilan, като гост](#)“. Към резултата от първите 20 минути прибави вкараните до почивката голове.

Второто полувреме започва спокойно, играта се води предимно в центъра на игрището, без реални голови опасности. Двата отбора се дебнат.

Събери оценките си за зонова защита и постепенно нападение. Ако сумата е по-голяма от 15, отиди на #389. Ако е по-малка от 10, отиди на #390. Ако е между 10 и 15, избери сам — #391, #392 или #393.

389

В надлъгването Земляните се оказват по-добри. Бавното темпо сякаш приспива защитниците на Милан и с бърза атака отборът ти отбелязва красив гол малко след началото на второто полувреме. Резултатът се задържа така почти до седемдесетата минута.

Отиди на #394.

390

Оказва се, че Милан са по-добри в надлъгването. Бавното темпо е само прикритие, изведнъж те се активизират и отлична комбинация между Рийкард, Лентини и Савичевич завършва с гол със задна ножица на Гулит. Този резултат се запазва почти до седемдесетата минута.

Отиди на #394.

391

Играта е изключително равностойна и нито един от двета отбора не успява да наложи превъзходство, но щастието се усмихва на Милан. Бърза комбинация между Донадони и Гулит извежда ван Бастен сам срещу вратата и големият голмайстор не пропуска да отбележи гол за червено-черните. Този резултат се задържа почти до седемдесетата минута.

Отиди на #394.

392

Играта е изключително равностойна и нито един от двата отбора не успява да отбележи гол след почивката. Поне засега.

Отиди на #394.

393

Играта е изключително равностойна след почивката, но щастието се усмихва на Земляните. След чудесно проведена комбинация лявото крило навлиза остро към вратата, пуска остро топката към централния нападател и Барези си отбелязва автогол, а после дълго се държи за главата.

Отиди на #394.

394

Остават още само двадесет минути. Попълни в таблицата „[Милан, като гост](#)“ промяната на резултата, ако има такава. Едва след това продължи с четенето на този епизод.

Виж какъв е резултатът в седемдесетата минута. Ако Милан води, отиди на #398. Ако резултатът е равен, отиди на #396. В случай че Земляните водят, отиди на #395.

395

Милан е отбор, който не е свикнал да губи, особено на свой терен. Ето защо миланистите се вдигат на отчаян щурм, за да обърнат резултата в своя полза. Отново, както и в първите минути, Земляните са принудени да се защитават с всички сили.

Виж оценката си за глуха защита. Ако е по-малка от 4, отиди на #400. Ако е между 4 и 6, избери — #401 или #402. Ако е между 7 и 9, избери — #403 или #404. Ако е по-голяма от 9, избери — #405 или #406.

396

Милан са се настройвали за победа, но развоя на мача им показва, че трябва да рискуват, ако искат да спечелят трите точки. Вместо това те предпочитат да играят предпазливо за запазване на равенството. Но дали Земляните трябва да се примирят с равенство на терена на най-сериозния си противник?

Ако равенството те задоволява, отиди на #397. В противен случай отиди на #399.

397

Последните двадесет минути минават в приспивно темпо. Нито един от отборите не поема инициативата да атакува с повече сили и логично липсват голови положения. В дерби срещата на полусезона Милан и Земляните си поделят по една точка.

Отиди на #422.

398

Земляните губят дерби срещата на първия полусезон и това не те оставя равнодушен, разбира се. Излизаш до тъчлинията и даваш указания на отбора си.

Какво ще им наредиш да използват — центрирания или атаки през центъра? Ако избереш центриранията, отиди на #407. Ако предпочтеш атаките през центъра, отиди на #408.

399

За всеки друг отбор равенството на този терен щеше да бъде повод за гордост, но ти правиш всичко възможно трите точки да отидат на едно място.

Излизаш до тъчлинията и даваш указания на отбора си.

Какво ще им наредиш да използват — центрирания или атаки през центъра? Ако избереш центриранията, отиди на #407. Ако предпочетеш атаките през центъра, отиди на #408.

400

Лентини, Гулит и Бастен натикват Земляните в наказателното им поле и показват истинско футболно майсторство. Първи Лентини финтира двама души по лявото крило, врязва се в центъра и подава на Гулит, който плонжира и засича топката с глава — гол за Милан! После пък едно двойно подаване Гулит — Бастен — Гулит завършва с гол на черната перла. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

401

Лентини, Гулит и ван Бастен натикват защитата на Земляните почти в малкото наказателно поле и се разхождат из нея както си искат. Първо Лентини прави отличен пробив, центрира и за ван Бастен не остава нищо друго, освен да намери мрежата — гол! После комбинация между ван Бастен и Гулит извежда последния в удобна позиция и той не пропуска да отбележи гол. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

402

Нападателите на Милан атакуват като настървени оси и упорството им не отива напразно — след прецизен пас на Донадони, ван Бастен със страхотен шут намира мрежата — гол! Мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

403

Играчите на Милан атакуват като настървени оси, но натискът им се оказва ялов. Успяват да създадат няколко изгодни положения, но не оползотворяват нито едно. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

404

Играчите на Милан атакуват като настървени оси и натискът им не остава без резултат — след чудесен извеждащ пас на Савичевич ван Бастен намира мрежата със страхотен шут. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

405

Милан атакува настървено, но защитата на Земляните е желязна. Тя дори не допуска създаването на голови положения. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

406

Милан атакува настървено, но защитата на Земляните е желязна и не допуска създаването на голови положения. Стабилността ѝ помага и на нападението — в резултат на бърза контраатака разредената защита на Милан се пропуква, изпуска от клещите си централния нападател на Земляните и той отбелязва красив гол. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

407

След наставленията ти, бековете и крилата стават по-активни и започват да сипят топки към централния нападател, от когото очакваш поне един гол.

Виж оценката си за центрирания. Ако е по-голяма от 8, отиди на #410. В противен случай отиди на #409.

408

След наставленията ти халфовете се активизират и започват да правят пробиви към наказателното поле, опитвайки се да преодолеят с някоя хитра комбинация стабилната защита на Милан.

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 10, отиди на #410. В противен случай отиди на #409.

409

Въпреки титаничните усилия на нападателите ти, резултатът остава непроменен до края на мача. Можеш да съжаляваш за пропуснатите възможности, но и Милан можеха да вкарат някой и друг гол повече.

Отиди на #422.

410

Усилията на нападателите ти се увенчават с успех само пет минути преди края. Точен удар на централния нападател намира вратаря на Милан неподготвен и топката спира в мрежата му.

Ако си доволен от този резултат, отиди на #411. Ако решиш да продължиш да атакуваш, използвайки центрирания, отиди на #412. Ако предпочетеш да нападаш с атаки през центъра, отиди на #413.

411

Оставащото време е прекалено малко за нещо по-сериозно, а и двата отбора предпочитат да не рискуват. Играта се сбива в центъра, футболистите си разменят сигурни пасове в очакване да се пропука противниковата защита. По-настоятелни в търсене на слабите места на противника са Милан.

Виж оценката си за зонова защита. Ако е по-малка от 7, отиди на #414. Ако е между 7 и 9, избери — #415 или #416. Ако е по-голяма от 9, отиди на #417.

412

Атаките на Земляните не стихват и след отбелязания гол. Високите топки се сипят в наказателното поле на Милан, където дебне централният нападател. Но ще дочака ли нова сполучка?

Виж оценката си за центрирания. Ако е по-голяма от 10, отиди на #418. В противен случай отиди на #419.

413

Атаките на Земляните не стихват и след отбелязването на гола. Барези не смогва да удържа нахлуващите през центъра нападатели и често допуска създаването на удобни ситуации за гол.

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 12, отиди на #420. В противен случай отиди на #421.

414

Нещастието идва в последната минута, когато разсейност на защитата позволява на ван Бастен да навлезе с топката в наказателното поле и с добре премерен удар да попари Земляните. За друго няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

415

В последната минута една проява на футболно магьосничество от страна на Савичевич донася гол за Милан. Той преодолява трима защитници сякаш са колчета по ски писта и отправя топката в мрежата покрай безпомощния вратар. За друго няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

416

Взаимното дебнене не дава никакви резултати и мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

417

По-голямата настойчивост на Милан им помага да създадат едно изгодно положение за гол, но ударът на Гулит минава покрай гредата. Това става в последната минута и за друго просто няма време. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

418

В последната минута на мача прецизно центриране намира плеймейкъра на Земляните сам в наказателното поле на Милан и той отбелязва един от най-важните голове за отбора. За повече няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.



419

В последната минута на мача прецизно центриране намира плеймейкъра на Земляните сам в наказателното поле, но Барези се намесва отлично и избива топката. За повече няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

420

В последната минута на мача плеймейкърът и централният нападател на Земляните разиграват отлична комбинация, извеждат лявото крило в коридор към вратата и той не пропуска да отбележи може би най-важния гол за полусезона. За друго няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

421

В последната минута хубава комбинация между плеймейкъра и централния нападател на Земляните извежда лявото крило в коридор срещу вратата, но ударът му минава много встрани. За друго няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на #422.

422

Сега трябва да запишеш крайния резултат от мача с Милан в таблицата „[Милан, като гост](#)“. Надявам се, че по време на мача редовно си отбелязвал промените в резултата и сега просто трябва да прибавиш отбелязаните в последните двадесет минути голове, ако има такива, към резултата в 70-ата минута.

Виж крайния резултат. Ако Милан е победил, отиди на #423. В случай на равенство отиди на #424. Ако Земляните са победители в този мач, отиди на #425.

423

За да определиш колко точки си съbral в последните пет мача от полусезона, избери — #426, #428, #430 или #431.

424

За да определиш колко точки си съbral в последните пет мача от полусезона, избери — #426, #428, #429 или #430.

425

За да определиш колко точки си съbral в последните пет мача от полусезона, избери — #426, #427, #429 или #430.

426

Отбележи в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“, че си съbral 8 точки. После отиди на #432.

427

Отбележи в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“, че си събрал 11 точки. После отиди на #432.

428

Отбележи в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“, че си съbral 6 точки. После отиди на #432.

429

Отбележи в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“, че си събрал 13 точки. После отиди на #432.

430

Отбележи в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“, че си събрал 10 точки. После отиди на #432.

431

Отбележи в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“, че си съbral жалките 5 точки. После отиди на #432.

432

Виж крайния резултат от мача с Милан. Ако си победил, отиди на #435. В случай на равенство отиди на #434. Ако си загубил, отиди на #433.

433

За да определиш колко точки са спечелили съперниците ти, избери — #436, #438, #439 или #441.

434

За да определиш колко точки са спечелили съперниците ти, избери — #436, #437, #438 или #440.

435

За да определиш колко точки са спечелили съперниците ти, избери — #437, #439, #440 или #441.

436

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 13 точки, Барселона — 9 точки, Манчестър — 7 точки. После отиди на #442.

437

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 7 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 5 точки. После отиди на #442.

438

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 11 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 8 точки. После отиди на #442.

439

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 9 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 11 точки. После отиди на #442.

440

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 9 точки, Барселона — 11 точки, Манчестър — 4 точки. После отиди на #442.

441

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 10 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 10 точки. После отиди на #442.

442

Виж таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и определи от нея на кое място си от четирите отбора. Ако си с равни точки с някой отбор, прибегни до жребий или посочване на число.

Ако си на първо място, отиди на #443. Ако си втори, отиди на #444. Ако си трети, отиди на #445. Ако си четвърти, отиди на #446.

443

Постигна невероятен успех. Ако успееш да поддържаш същото темпо и в оставащите 15 мача, Отделът ще се стабилизира финансово.

Приключването на полу сезон се отпразнува с много тържества, на които се срещаш с почти целия земен елит в областта на икономиката и успяваш да накараши няколко големи фирми да подпомогнат финансово отбора.

Както в приказките, тържествата продължават три дни, но след това отново се връщаш към убийствено натоварения ритъм на шампионатните тревоги, защото няма място за отпускане.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че авторитетът ти е нараснал с две точки и в касата на клуба са дошли 1500000 кредита. После избери — #447 или #448.

444

Първото място ти се изпълзna, но до края на шампионата има достатъчно време. Като за новак съвсем не е зле.

Бордът на директорите е впечатлен от успехите ти, запалянковците непрекъснато те поздравяват по улици и те засипват с поздравителни писма и картички, а някои привърженички на отбора слагат в писмата си адрес и снимка. Но Кали се дразни от последния вид писма и настоява да ги оставиш без отговор.

Популярността на отбора нараства и това кара спонсорите на отбора да отговорят положително на финансовите ти искания и да развържат кесиите си.

Времето за почивка между двета полусезона е кратко и бързо ти се налага да се върнеш към шампионатните тревоги.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че авторитетът ти е нараснал с една точка, а в касата на клуба е постъпил 1000000 кредита. После избери — #447 или #448.

445

Засега Земляните са твърде далеч от лидера и Спарки тактично ти намеква, че занапред ще трябва да се стегнеш. Бордът на директорите е на друго мнение — доволни са, че отборът ще се спаси от изпадане, но едва ли това е твоята цел.

Времето за почивка между полусезоните е кратко и бързо ти се налага да се върнеш към шампионатните тревоги.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че спонсорите са поразвързали кесиите си и са отпуснали 500000 кредита. После избери — #447 или #448.

446

Представянето на Земляните е доста под очакването и това се отразява на популярността ти. Все по-често улавяш сърдитите погледи на запалянковците, когато се разхождаш по улиците, а по-примите дори отправят обиди по твой адрес. Бордът на директорите те успокоява, че все пак главната цел — задържане в Лигата — е почти постигната, но едва ли това е и твоята главна цел.

Слабото представяне на отбора се отразява и на преговорите ти със спонсорите за отпускане на пари за закупуване на играчи. Не успяваш да изкопчиш нищо.

Времето за почивка между двета полусезона изтича бързо и ти се налага да се върнеш към шампионнатните тревоги.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че авторитетът ти е спаднал с една точка. Ако оценката ти за авторитет е паднала под 0, отиди на #606. В противен случай избери — #447 или #448.

447

Сега ти се предоставя шанс да повишиш оценката за треньорските си качества, но само ако отговориш правилно и на трите въпроса от теста.

1. Къде е измислена системата „катеначо“?

- а) в Италия
- б) в Германия
- в) в Англия

2. „Чешка уличка“ е друг термин за:

- а) двойно подаване
- б) заслон

3. Високите центрирания са характерни за:

- а) английските отбори
- б) италианските отбори

Когато отговориш на трите въпроса, отиди на #449.

448

Сега ти се дава възможност да повишиш оценката за треньорските си качества, но само ако отговориш правилно и на трите въпроса от теста.

1. Кой отбор прилага за пръв път „тоталния“ футбол?
 - а) Аякс
 - б) Милан
 - в) Ливърпул
 2. Кое е за предпочитане?
 - а) индивидуалните прояви
 - б) комбинативната игра
 3. На какво разстояние трябва да построим стена при фал за противника?
 - а) 9,15 метра
 - б) колкото може по-близо до топката
- Когато отговориш и на трите въпроса, отиди на #450.

449

Ето отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.
2. а) — 1 т. б) — 0 т.
3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал 3 точки, повиши оценката за треньорските си качества с една точка. В противен случай си остава същата.

Ако имаш пари за играчи и искаш да купиш футболисти от Борсата, отиди на #451. В противен случай отиди на #453.

450

Ето отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.
2. а) — 0 т. б) — 1 т.
3. а) — 0 т. б) — 1 т.

Ако си събрал 3 точки, повиши оценката за треньорските си качества с една точка. В противен случай си остава същата.

Ако имаш пари за играчи и искаш да купиш играчи от Борсата, отиди на #451. В противен случай отиди на #453

451

Времето между двета полусезона е вторият трансферен период. Само още веднъж ще имаш възможност да подсилиш отбора с нови футболисти — след края на шампионата, точно преди мачовете за Купата на Лигата.

Отиди на #223.

452

С новите покупки целта изглежда по-близка и достижима.
Успяваш да ги картотекираш навреме за втория полусезон и започваш тренировки.

Отиди на #453.

453

До началото на втория полусезон имаш малко време, което трябва да се оползотвори с тренировки. Отново можеш да избереш два варианта за тренировка — колективни занимания или да наблегнеш върху качествата на отделни играчи.

Какво ще предпочтеш?

— целия отбор — виж оценката си за треньорски качества. Ако е по-малка от 5, отиди на #454. Ако е 5 или 6, отиди на #455. Ако е по-голяма от 6, отиди на #456.

— отделни играчи — виж оценката си за треньорски качества. Ако е по-малка от 5, отиди на #457. Ако е 5 или 6, отиди на #458. Ако е по-голяма от 6, отиди на #459.

454

В таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на четири от единадесетте качества с по една точка. После отиди на #460.

455

В таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на три от единадесетте качества с по две точки или на шест качества с по една точка. После отиди на #460.

456

В таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на четири от единадесетте качества с по две точки или на осем качества с по една точка. После отиди на #460.

457

В таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ избери двама играчи и на всеки от тях повиши оценките на две качества с по две точки. После отиди на #460.

458

В таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ избери трима играчи и на всеки от тях повиши оценките за две качества с по две точки. После отиди на #460.

459

В таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ избери четирима играчи и на всеки от тях повиши оценките на две качества с по две точки. После отиди на #460.

460

В началото на втория полусезон ти предстои домакински мач срещу отбора на планетата Кра-2, който е известен с прякора „Тънкаждите“. Този отбор никога не е блестял с играта си, дори често пъти е показвал невероятна футболна неграмотност, но въпреки това съумява някак си да се задържи в Лигата. И през този шампионат Тънкаждите са на ръба на изпадането.

Специалистите предричат категорично победа на Земляните, само тук-там някой корифей се подсмихва загадъчно и предпочита да изчака края на мача, без да дава обяснения.

До мача има достатъчно време и трябва да решиш как да го запълниш. Вариантите са два: тренировка и следене на съдията, ако подозираш, че е възможно да стане нещо. Но ако си убеден, че Земляните са много по-добрия отбор и никой съдия не би могъл да им помогне, може би е по-добре да подготвиш отбора за следващите изпитания.

Ако избереш тренировката, отиди на #465. В противен случай отиди на #461.

461

Начинът, по който Тънкажите се задържат в Лигата, би могъл да бъде само един — подкупи. И нищо чудно да решат да прильжат съдията и за мача със Земляните. Но суперагентът не е вчерашен!

Ако си платил за услугите на „Морис“, отиди на #464. Ако си платил за услугите на „Кристи“, отиди на #463. В случай че в началото на шампионата си спестил разходите за детективи, отиди на #462.

462

Първата ти работа е да инсталираш подслушвателно устройство към видеотелефона на хотелската стая, в която е настанен съдията. Така ще си в течение на всичките му разговори. И, разбира се, самият ти заемаш стратегическа позиция във фоайето на хотела, за да можеш да го проследиш.

Сам избери — #466 или #467.

„Кристи“ се заемат със случая и поставят съдията под наблюдение, но предварително те предупреждават, че не се наемат да предотвратят подкупа, а само ще ти сигнализират, ако разберат нещо.

Няколко часа по-късно представител на „Кристи“ те уведомява, че съдията е напуснал хотела си и е успял да се измъкне от детективите. Все пак има надежда, че може да се направи нещо. Малко преди да излезе, той е водил дълъг разговор по видеотелефона, в който и двете страни са използвали двусмислени фрази и са обменяли информация с кодирани думи. Специалистите от „Кристи“ са успели да разшифроват разговора и да разберат, че договорката ще стане на един от адресите: Мадрид 13×52, Вишнева 46р18 и Могул 13в17.

Нямаш бреме да проверяваш и трите възможни явки, трябва да избереш един адрес и да се опиташ да заловиш заговорниците.

- Мадрид 13×52 — отиди на #468.
- Вишнева 46р18 — отиди на #469.
- Могул 13в17 — отиди на #470.

„Морис“ приемат случая и като истински професионалисти свършват блестящо своята работа.

Подслушвателните устройства засичат разговор между съдията и някаква тайнствена личност. Двамата използват кодови думи, но специалистите на „Морис“ разшифроват разговора и установяват мястото, където ще бъде извършено договарянето. Едва тогава ти съобщават, за да се присъединиш към групата, която ще залови заговорниците на местопрестъплението.

Двама от детективите на агенцията се преобличат като полицаи, за да вдъхват респект у случайните свидетели на акцията. Те застават от двете страни на вратата, зад която се извършва договарянето. За миг се споглеждат, казват си нещо с очи и атакуват едновременно.

Вратата се разцепва под натиска на шутовете им, детективите бързо влизат в помещението и вземат на мушка стоящите в него. След тях влизаш ти.

В стаята има двама души. Единият е познат — това е съдията. За твое най-голямо учудване другият е от ръководството на Лигата. На масата пред тях кратко си стои малко куфарче, пълно догоре с банкноти.

— Ето ни и нас — бодро обявяваш ти. — Май трябва да си поговоря сериозно с вас двамата. — Улавяйки вперените им в полицайски погледи, добавяш — това са мои служители, просто са дегизирани. Ако сте послушни, ще успеем да потулим скандала. Но преди това ми отговорете на някои въпроси.



Скоро картинката става ясна — Тънкажите са собственост на голяма фирма, която е един от най-мощните спонзори на Лигата.

Отборът им трябва за прикритие на някакви финансови далавери. За целта не е важно да е силен, а само да бъде в Лигата. Ето защо Лигата се ангажирала да прави дори невъзможното, за да не изпаднат Тънкажите.

— Нямам нищо против тази далавера — казваш ти в заключение, — но и аз гоня цели. Добре разбирайте, че мога да публикувам доказателствата за вашата среща и тогава Лигата ще загуби много пари, защото някои спонсори не биха искали да дават пари на мошеници. Зрителите също ще разберат, че често са били лъгани.

— Не може ли да се измисли нещо? — подхвърля представителят на Лигата.

— Разбира се, че може — усмихваш се ти. — На първо място, Земляните ще победят Тънкажите, дори със съдийска помощ, ако играта ни не потръгне. Освен това Лигата ще нареди на съдиите в следващите четири часа да подкрепят Земляните, свирейки за тях. След това ще унищожка уличаващите доказателства и всички ще бъдем доволни. Съгласни?

Съгласяват се, разбира се. Те нямат друг избор.

Отиди на #473.

Истинският професионалист не си губи времето в празни подозрения. Вместо това се заемаш с отбора и провеждаш една полезна тренировка.

(В таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на две от единадесетте качества с по една точка.)

Преди мача в съблекалнята Кали се приближава до теб и те моли да останете за малко насаме.

— Купили са съдията — казва тя. — Не знам кой и за колко, но без съмнение ще свири за Тънкажите. Не че нещо може да се направи сега, просто не искам да си хабиш нервите, ако съдията започне да безобразничи.

Разбиращ, че си допуснал грешка, но е твърде късно.

Отиди на #474.

466

Мерките ти дават резултат. Само час, след като си започнал да дебнеш, засичаш разговор между съдията и някаква тайнствена личност. Двамата използват кодирани думи, но подготовката ти на суперагент позволява да разбереш част от разговора. Двамата си уговорят среща на един от следните три адреса: Мадрид 13×52, Вишнева 46р18 и Могул 13в17.

Малко след разговора съдията напуска стаята си. Опитваш се да го проследиш, но успява да ти се изпльзне. Сега ти остава само да избереш един от адресите и да се надяваш, че ще завариш заговорниците там.

- Мадрид 13×52 — отиди на #468.
- Вишнева 46р18 — отиди на #469.
- Могул 13в17 — отиди на #470.

467

Мерките ти не дават резултат. Наистина, засичаш един разговор между съдията и някаква тайнствена личност, но те използват кодови думи и не успяваш да разбереш нищо. Малко по-късно съдията напуска стаята си. Опитваш да го проследиш, но успява да ти се изплъзне.

Сега вече знаеш, че мачът ще бъде опорочен, но не можеш да направиш нищо. Не ти остава нищо друго, освен да чакаш.

Отиди на #474.

468

Бързо намираш апартамента и без излишно суetenе разбиваш вратата. Но варварското ти нахлуване не стряска никого — вътре няма жив човек. Разбиращ, че си закъснял. Върху масата има кутия от цигари, върху която е записана сумата 200000 кредита, а под нея има два подписа. Изглежда двамата са сключили някакъв шеговит договор и после са забравили да унищожат тази улика. Разбира се, никой съд не би признал подобно доказателство.

Сега вече си сигурен, че съдията е подкупен и ще свири за Тънкажите. Единственият ти шанс е да се опиташ да го притиснеш с крехката си улика и да се надяваш, че ще се уплаши и няма да прецени колко нищожна е тя.

Сам избери — #471 или #472.

Бързо намираш апартамента и се долепяш до входната му врата. Отвътре се чуват тихи гласове. Доволен потриваш ръце — попаднал си точно на място. Засилваш се и с мощн шут изкъртваш вратата.

В стаята има двама души. Единият е познат — това е съдията. За твое голямо учудване другият е представител на Лигата. На масата пред тях кратко лежи малко куфарче, пълно догоре с банкноти.

И двамата са толкова уплашени, че отговарят на въпросите ти. Оказва се, че спонсор на Тънкажите е един от най-големите спонзори на Лигата, който използвал отбора, за да прикрие финансовите си далавери. За целта отборът не трябва да е силен, а само да не изпада от Лигата. Договорът между спонсора и Лигата е прост — той дава пари, ако Тънкажите не изпадат. Иначе кранчето спира.

— Ето какво ще направим — казваш ти, когато картинаката ти става ясна, — Земляните ще победят Тънкажите, дори със съдийска помощ, ако играта ни не потръгне. После Лигата ще поеме задължението да наложи на съдиите да свирят за нас в предстоящите ни четири мача. Когато това стане, ще забравя, че сте искали да ме изработите и всички ще бъдем доволни.

Разбира се, и двамата се съгласяват.

Отиди на #473.

470

На избрания адрес живее нищо неподозиращо мексиканско семейство. Членовете му те изглеждат с недоумение и поклащат глава — не, нямат представа за никакъв съдия. Разбира се, огледай жилището им, за да се увериш, че вътре няма никой освен тях.

Сега вече знаеш, че мачът ще бъде опорочен, но не можеш да сториш нищо.

Отиди на #474.

471

Заплахите ти свършват работа. Съдията е уплашен и разколебан, моли те да не правиш скандал и обещава да свири за Земляните.

Мачът протича напълно спокойно. Злорадите усмивки на Тънкажите бързо изчезват, когато Земляните повеждат с 2:0. После централният им нападател пада театрално в наказателното поле и иска дузпа, но съвсем правилно съдията му показва жълт картон за симулация. В края на мача на таблото е изписан резултат 7:0.

Сам избери — #475, #478 или #479.

472

Заплахите ти довеждат съдията до истеричен смях и той със сълзи на очи ти обяснява, че тази улика е несъществена и трябва да си голям наивник, за да мислиш, ще го уплашиш. Съветва те да не се впрягаш толкова и да се концентрираш върху следващите мачове на отбора си.

След като в продължение на десетина минути му казваш почти всички обиди, които знаеш, го оставяш на мира.

Отиди на #474.

473

Мачът протича според плана. Още в началото Земляните отбелязват два гола, единият от които от съмнително положение за засада. Тънкожите веднага обграждат съдията, ръкомахат към пейката, където стои треньорското им ръководство, но са безсилни да променят нещо. Крайният резултат е 7:0.

Сам избери — #475 или #476.

Мачът се превръща в типичен пример за гавра със зрителите и усилията на цял един отбор. Съдията не свири чиста дузпа за Земляните, после им отменя гол, измисляйки несъществуваща засада, а за да бъде пълна подигравката, едно подхълзване на нападател на Тънкожите дава повод на човека в черно да отсъди дузпа.

Но комедията няма край. Вратарят на Земляните отгатва къде ще отиде топката и я избива в ъглов удар. Сътборнициите му се надпреварват да го поздравяват и в този момент съдията дава знак, че дузпата е била изпълнена неправилно и трябва да се преповтори. При втория опит топката спира в мрежата и Земляните губят с 0:1.

Сам избери — #477, #478 или #479.

475

В първите пет мача от втория полусезон можеш да бъдеш доволен от отбора. Момчетата печелят 11 точки (отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“).

Отиди на #480.

476

В първите пет мача от втория полусезон Земляните показват невероятна игра и печелят 13 точки (отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“).

Отиди на #480.

В първите пет мача от втория полусезон Земляните печелят едва пет точки. Безспорно заслуга за това има и пониженото им самочувствие от загубения мач срещу Тънкажите.

Отбележи в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“, че си спечелил 5 точки. После отиди на #480.

478

В първите пет мача от втория полусезон Земляните се представят сравнително добре и печелят 10 точки (отбележи това в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“).

Отиди на #480.

В първите пет мача от втория полусезон Земляните не впечатляват с резултатите си и поддържат едно средно ниво.

Отбележи в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“, че си спечелил 8 точки. После отиди на #480.

480

За да определиш точките на съперниците си за първите пет мача от втория полусезон, избери — #481, #482, #483 или #484.

481

Запиши резултатите в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“: Милан — 9 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 11 точки. После отиди на #485.

482

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 12 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 8 точки. После отиди на #485.

483

Запиши резултатите в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“: Милан — 8 точки, Барселона — 9 точки, Манчестър — 7 точки. После отиди на #485.

484

Запиши резултатите в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“: Милан — 10 точки, Барселона — 11 точки, Манчестър — 6 точки. После отиди на #485.

В шампионата има кратка почивка и тъкмо си се разположил удобно в кабинета си, хрускаш шоколадови пури, бавно отпиваш от плодовия сок и с наслада четеш поредния бестселър на любимия си писател, когато видеофонът изпицява. Вдигаш поглед към екрана, но той е все така тъмен.

— Няма да видиш лицето ми — разнася се тайнствен глас. — Трябва да си поговорим за пари.

— Колко? — питаш автоматично.

— Около милион. Да, милион е хубаво число, кръгло и удобно.

— Не възнамерявам да спонсорирам никого.

— Това ще бъде сделка, приятелю. Включи компютъра си, за да ти изпратя съобщение. И не се опитвай да засечеш мястото на изпращането, аз съм специалист по компютърни мрежи.

Изпълняваш указанията и на екрана ти се появява кратка статия, в която подробно е описана оргия в нощен клуб, която по-късно прераснала в жестоко сбиване. Главни действащи лица се шестима играчи на Земляните.

— Как ти се струва? — пита гласът. — Не мислиш ли, че цената ми е добра? Плащаши и това никога няма да излезе. Иначе — скандал. Не, няма да съм зъл, ще ти дам време да си помислиш. Точно след шест часа ще загасиш светлините на кабинета си — това ще бъде знак, че си съгласен да платиш.

Връзката прекъсва. Замислиш се. Скандал около отбора — това би било неприятно. От друга страна сумата е солидна.

Би могъл да се справиш и сам с намирането на человека, който притежава материала. А може би трябва да се обърнеш към някого за помощ? Или пък да оставиш материала да излезе и да се надяваш, че последиците няма да са сериозни. Но какво ли ще стане в семействата на играчите? Как ли ще реагират жените им, когато разберат, че техните половинки скитосват по бардаци? И как ще се отрази реакцията на жените върху формата на съпрузите им? Проблеми, проблеми...

Избери сам как да постъпиш, към кого да се обърнеш, ако можеш да използваш услугите му. Ако не ти се занимава, можеш направо да платиш.

- „Морис“ — отиди на #489.
- „Кристи“ — отиди на #488.
- „Рино“ — отиди на #487.
- „Сик“ — отиди на #486.
- Направо плащаш — отиди на #490.
- Заемаш се сам със случая — отиди на #491.

486

В агенция „Сик“ си разбираят от работата и скоро разбираят кой притежава материала. Властта им е толкова голяма, че човекът се съгласява да намали сумата на 100000 кредита. Но „Сик“ пази в тайна самоличността му.

Ако си готов да платиш намалената сума, отиди на #490. В противен случай ще трябва сам да намериш човека — отиди на #492.

487

В агенция „Рино“ си разбираят от работата и скоро разбираят кой притежава материала. Властта им е толкова голяма, че човекът се съгласява да намали наполовина сумата — само 500000 кредита. Но „Рино“ пазят в тайна самоличността на човека.

Ако си готов да платиш намалената сума, отиди на #490. В противен случай ще трябва сам да намериш човека — отиди на #492.

488

В „Кристи“ има много способни детективи, които бързо откриват кой е притежателят на материала. Той се съгласява да намали сумата на 300000 кредита. Но „Кристи“ пазят в тайна самоличността му.

Ако си готов да платиш намалената сума, отиди на #490. В противен случай ще трябва сам да намериш човека — отиди на #492.

489

Професионалистите от „Морис“ бързо доказват, че си заслужават парите. Само за два часа те откриват кой е притежателят на материала, прилагат своите методи за убеждение и го отказват от мисълта да подаде нещо на медиите. Въпросът се ureжда като в приказките — нито плащаши, нито ще има публикации и скандал.

Отиди на #499.

490

Парите са ключа към успешното решение на въпроса. Плащаш исканата сума и материалът се потуства, за да не достигне никога до обществеността. Още една неприятност остава зад гърба ти.

Отбележи в [дневника](#) този разход. После отиди на #499.

491

Не си мръдваш пръста и материалът излиза. Неприятната изненада е, че е придружен с голямо количество снимки, които доказват истинността му. Става страхотен скандал, атмосферата в клуба се разваля, някои от играчите обвиняват ръководството за случилото се и правилно отбелязват, че е трябвало да се направи нещо, за да се спре материалът.

И всичко това става точно по време на важните мачове с Барселона и Манчестър. Разбира се, влошеният климат в отбора дава отражение върху резултатите.

Избери — #493, #494 или #495.

492

Един суперагент си има начини да открие нужния му човек. Операцията ти отнема само три часа и няколко разговора със стари познати, които ти дават необходимите сведения. Вече имаш името и адреса на човека и решаваш да му отидеш на гости.

Той съвсем се шашва, когато те вижда на вратата.

— Съжалявам, ако съм предизвикал някой микроинфаркт — казваш ти, влизайки в апартамента му, — но и аз се разтревожих доста от съобщението ви. Нека поговорим сериозно.

Но той бързо се осъзнава и разговорът не води до нищо, той настоява на сумата. Какво трябва да правиш с такъв човек?

Ако се съгласиш да му платиш, отиди на #490. В случай че избереш пътя на заплахите и агресивните действия, избери — #497 или #498. Ако предпочетеш да вдигнеш ръце и да оставиш материала да излезе, отиди на #496.

493

В тежък мач Земляните губят от Барселона с 0:1. Голът за победителите отбелязва Стоичков с хубав прехвърлящ удар.

Веднага след това идва друг горчив хап — загуба от Манчестър с 0:2. Отличават се Кантона и Хюз, които вкарват по един гол в началото на второто полувреме и решават мача.

Сам избери — #526, #527, #528 или #530.

494

В един тежък мач Земляните завършват 0:0 с Барселона, но домакините изпускат ред чисти голови положения. После идва гостуването на Манчестър Юнайтед и там Земляните губят с 1:2. Хюз и Гигс се разписват за победителите, а почетният гол за твоя отбор пада чак в края на мача, когато вече всичко е решено.

Сам избери — #526, #527, #528 или #530.

495

В един тежък мач Земляните губят от Барселона с 0:1 с гол на Ромарио. После идва гостуването на Манчестър Юнайтед и там съдбата е по-благосклонна — 2:2, щастливо реми. Двата гола за Земляните падат в последните пет минути и хвърлят в отчаяние вече ликуващите фенове на червените дяволи.

Сам избери — #526, #527, #528 или #530.

496

Ти го убеждаваш, че сумата е непоносима за финансово нестабилния ти отбор, но той упорства и в течение на разговора все повече набира самочувствие.

— Не ме интересуват затрудненията ви — отсича изнудвачът. — Ако до няколко часа не получа исканата сума, скандалът е готов.

Вдигаш примирено рамене и напускаш апартамента му.

— Помисли си — застига те гласът му. — Размърдай се малко и ми намери парите!

Оставяш думите му без отговор.

Отиди на #491.

Опитваш се да го убедиш, но той настоява на своето. Най-сетне се изнервяш и го сграбчваш за реверите.

— Слушай, приятелче! — крясваш му. — Справял съм се с къде по-корави типове от теб. Ако не отстъпиш, ще те смачкам като въшка, без да ми мигне окото.

— Заплашваш ли ме?

— Отправям ти последно предупреждение. Жъlt картон. Една грешна стъпка от твоя страна и вадя червения. Не напускай играта на живота така глупашки.

Разбира се, това е само бълф, но няколко часа по-късно виждаш цялата сценка по телевизията. Оказва се, че гадът е инсталирал камера в жилището си и е успял да заснеме сценката.

Става страшен скандал. Намесва се и Лигата. Земляните са заплашени с изключване при втора подобна проява, а авторитетът им пада с една точка (ако е паднал под 0, отиди на 606).

Цялата шумотевица се отразява фатално на отбора и в следващите пет мача Земляните успяват да спечелят само една точка (отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“).

Загубени са и двата важни мача. И Барселона, и Манчестър Юнайтед записват победи с по 2:0 като домакини на Земляните, които сякаш са забравили да играят футбол.

Отиди на #531.

498

Опитваш с добро, но той настоява на своето. Тогава кипваш и го сграбчваш за реверите.

— Слушай, приятелче! — крясваш му. — Справял съм се с много по-корави типове от теб. Ако не отстъпиш, ще те смачкам като въшка.

— Това заплаха ли е?

Вместо отговор го запращаш към стената. Гърбът му глухо се удря в нея и той изохква.

— Това е само за разгрявка — ухилваш се ти и отново го сграбчваш.

— Не! Само не ме бий!

— Ще бъдеш ли добро момче?

Задъхан, той бързо потвърждава. Материалът се потулва и още една неприятност остава зад гърба ти.

Отиди на #499.

По програма трябва да играеш първо с Барселона, но природно бедствие на планетата налага отлагането на мача и затова първото дерби в предстоящите пет мача е с Манчестър.

Червените дяволи започват много силно, подкрепяни фанатично от многохилядната публика. В първите петнайсет минути изпускат няколко чисти голови положения, но накрая справедливостта възтържествува — Рой Кийн открива резултата с далечен шут, който заварва вратаря неподготвен.

Реагираш мигновено. Излизаш от кабинката за треньорите и се приближаваш до тъчлинията, за да дадеш указания на отбора.

Съдията забелязва действията ти и прекъсва играта, за да ти направи забележка — по правилата треньорът не бива да стои толкова близо до терена.

Тогава политат предмети от публиката. Една метална кутия от бира се удря в ръба на кабинката, отскоча и те удря по врата. Стъклена бутилка се разбива до крака ти, друга те удря в сгъвката на коляното. Няколко дребни монети рикошират в тила ти, а още една кутийка от бира, този път празна, те удря по главата.



Нормален човек би рухнал от тежките удари, но ти имаш подготовка на суперагент и успяваш да овладееш болката и да я превъзмогнеш. И възниква въпросът какво да правиш? Дали да изсимилираш тежко нараняване или само да отправиш протест към съдията. А може би да отвърнеш на публиката и да запратиш обратно някоя бутилка? Вземаш решението за стотни от секундата.

- симулация — отиди на #504.
- протест — отиди на #500.
- хвърляш бутилка — отиди на #503.

500

Навеждаш се и вдигаш една бутилка, която по чудо е останала здрава след удара в земята. Съдията вече е застанал до теб.

— Това е безобразие — казваш му. — Настоявам, че при тази ситуация не може да се играе футбол. Домакините не са осигурили нормални условия за игра и в такива случаи правилникът е категоричен.

Съдията се замисля за момент, колебае се.

Сам избери — #501 или #502.

501

Междувременно цялото ръководство на Манчестър е напуснало кабинката си и полага усилия да успокои публиката, същото прави и охраната. Но запалянковците са афектиирани и продължават с хулиганските изстъпления. Нова бутилка се разбива само на метър от съдията.

— Сам виждате, те нямат респект от никого — подмяташ ти.

И той решава да прекрати мача. Публиката е възмутена, напира да нахлуе на терена и да линчува съдията, но охраната успява да опази живота му.

На другия ден мачът се преиграва на празни трибуни — такива са правилата на Лигата при хулигански прояви.

Сам избери — #505 или #506.

502

Междувременно цялото ръководство на Манчестър и полицията полагат усилия да озапятят публиката. Това дава ефект и запалянковците се успокояват.

— След малко пак ще започнат — настояващ ти. — Мачът трябва да се преиграе на закрити врати без публика.

Но съдията се задоволява да отправи последно предупреждение на запалянковците, управата на стадиона взема спешни мерки за подсилване на сигурността и мачът продължава.

Сам избери — #507, #508 или #509.

503

Това е прекалено, не можеш да оставиш нахалството на гамените без последствие. Бързо грабваш една бутилка, която по чудо е оцеляла при сблъсъка със земята, и я запращаш обратно към запалянковците. Това се посреща с мощен рев на недоволство. Ако сега можеха да нахлuyят на терена, щяха да те разкъсат на парчета. Хвала на стабилната охрана!

Но постъпката ти никак не се харесва на съдията и той те отстранява от кабинката. Сега ще трябва да седнеш в ложите, което те лишава от възможността да даваш указания на играчите си.

Сам избери — #510 или #511.

504

Строполяваш се моментално на земята, хванал тила си с две ръце и започваш да се превиваш от болка. Всичко става пред съдията и той нито за миг не се усъмнява, че му играеш театър.

Ръководството на домакините веднага взема мерки за озапяване на публиката, но вече е късно. Съдията прекратява мача и описва подробно случая в доклад до Лигата. Присъден е служебен резултат в полза на Земляните — 3:0. И заслугата за този успех е изцяло твоя.

Отиди на #512.

505

Липсата на публика бе отразява фатално на играчите на Манчестър и те стават лесна плячка на Земляците, които печелят убедително — 3:1.

Отиди на #512.

506

Липсата на публика потиска ентузиазма на Манчестър и те не успяват да повторят доброто си начало от прекъснатия мач. След няколко пропуска пред двете врати, мачът завършва 0:0.

Отиди на #512.

507

След инцидента Земляните успяват да се вземат в ръце и да изравнят играта. Мачът завършва 2:2 след драматични обрати и по един невероятен пропуск и за двата отбора в самия край на второто полувреме.

Отиди на #512.

508

След инцидента Земляните се осъзнават и вземат играта в свои ръце. До края на полувремето успяват да върнат гола, а половин час по-късно идва и победният гол. Отборът ти побеждава с 2:1 в един от най-важните си мачове.

Отиди на #512.

509

И след инцидента Манчестър са определено по-добрият отбор. Земляните успяват да изравнят с малко случаен гол, но после Кантона се разписва два пъти за домакините и отборът губи с 1:3.

Отиди на #512.

510

Лишени от наставленията ти, Земляните не успяват да намерят правилна тактика срещу силната игра на Манчестър и губят мача с 0:2.
Отиди на #512.

511

Лишени от наставленията ти, Земляните не успяват да намерят правилна тактика срещу силната игра на Манчестър и губят мача с 1:2.
Отиди на #512.

512

На дневен ред е мачът с Барселона. Тежкият мач с Манчестър е изцедил силите на играчите ти и една трезва преценка показва, че те едва ли ще успеят да окажат сериозна съпротива на Барселона. Може би трябва да се помисли за някой по-нетрадиционен метод за победа.

Кали ти съобщава, че сигурен човек е предложил да подкупи трима играчи на противника по избор срещу 1000000 кредита. Ако се съгласиш, ще трябва само да определиш тримата. Офертата е нормална според Кали — все пак това е дерби. Но дали си заслужава да дадеш толкова пари за една среща. А и останалите осем играча ще играят за победа, дали това няма да се окаже достатъчно?

Ако решиш да отделиш 1000000, отбележи разхода в [дневника](#) и отиди на #513. Ако предпочетеш да играеш честно, избери — #519 или #520.

513

В крайна сметка решаваш, че най-правилно за момента е да купиш този мач, колкото и да ти струва. Естествено, няма да купуваш обикновени играчи, а Богове. В Барселона те са: Стоичков, Куман, Ромарио, Лаудруп, Субисарета, Бакеро и Амор. Избери кои трима от тях да подкупиши и после отиди на #514.

514

В дадения долу списък на Боговете на Барселона срещу всяко име има точки. Събери точките срещу имената на тримата подкупени от теб футболисти.

Стоичков — 3, Куман — 5, Субисарета — 5, Лаудруп — 3, Ромарио — 1, Бакеро — 1, Амор — 1.

Ако си събрал 3 или 5 точки, отиди на #515. Ако си събрал 7 или 9 точки, отиди на #516. Ако си събрал 11 точки, отиди на #517. В случай че си събрал 13 точки, отиди на #518.

515

В този мач Барселона показва желязна защита, а ефективността на нападателите ѝ е поразяваща. Мачът завършва при резултат 4:0 за домакините.

Трябва да се сърдиш само на себе си. Плати голяма сума, но прецени неправилно кого да подкупиш. Липсата на опит си каза думата.

Отиди на #521.

516

В този мач Барселона показва желязна защита, а ефективността на нападателите ѝ се оказва достатъчна за убедителна победа. Земляните губят мача с 0:2.

Трябва да се сърдиш само на себе си. Плати голяма сума, но прецени неправилно кой играчи да подкупиши. Липсата на опит си каза думата.

Отиди на #521.

За един добър познавач на силните страни на Барселона като теб, не представлява трудност да направи правилен избор. Подкупените от теб играчи са ключови за схемата на противника и слабата им игра се оказва решаваща за изхода на мача. Земляните печелят убедително с 2:0.

Отиди на #521.

518

За един добър познавач на силните страни на Барселона като теб, не представлява трудност да направи правилен избор. Подкупените от теб играчи са ключови за схемата на противника и слабата им игра се оказва решаваща за изхода на мача. Земляните печелят сензационно с 4:0.

Отиди на #521.

519

Честната игра е лукс, който могат да си позволяят само силните отбори. В момента Земляните са слаби и губят мача с шокиращото 0:4.

Отиди на #521.

520

Честната игра е лукс, който могат да си позволят само силните отбори, а в момента Земляните не са от тях и закономерно губят — 0:2.

Отиди на #521.

521

Виж колко точки си спечелил в последните два мача с Барселона и Манчестър. Смятай по три точки за победа и една за равен мач.

Ако си спечелил 4 или 6 точки, отиди на #524. В случай че са 2 или 3, отиди на #523. Ако са 0 или 1, отиди на #522.

522

За да определиш колко точки си събрал от петте мача, избери — #526, #527, #528 или #530.

523

За да определиш колко точки си спечелил в петте мача, избери — #526, #527, #529 или #530.

524

За да определиш колко точки си спечелил в петте мача, избери — #525, #527, #529 или #530.

525

Земляните правят сериозна заявка за титлата с четири победи и само един равен мач. Спечените точки са 13.

Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на #531.

526

С изключително слаби игри Земляните успяват да вземат само 5 точки.

Отбележи това в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и после отиди на #531.

В този период Земляните дават среден резултат — 8 точки от 15 възможни.

Отбележи това в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и после отиди на #531.

528

В този период Земляните се представят под всякаква критика и успяват да спечелят едва 4 точки.

Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“. В таблицата „[Данни за отбора](#)“ отбележи, че авторитетът ти е спаднал с една точка. Ако оценката му е под 0, отиди на #606. В противен случай отиди на #531.

529

Земляните правят добра серия, спечелвайки 10 точки от 15 възможни.

Отбележи това в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и после отиди на #531.

530

В този период Земляните дават среден резултат — 7 точки от 15 възможни.

Отбележи това в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и после отиди на #531.

531

За да разбереш какви са резултатите на другите три отбора, избери — #532, #533, #534 или #535.

532

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 10 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 12 точки. После отиди на #536.

533

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 7 точки, Барселона — 8 точки, Манчестър — 9 точки. После отиди на #536.

534

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 13 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 8 точки. После отиди на #536.

535

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 9 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 4 точки. После отиди на #536.

536

От таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ определи на кое място са Земляните от четирите отбора. Ако имат равен брой точки с някой отбор, прибегни до жребий. Ако Земляните не са водачи, определи на колко точки изостават от водача в класирането.

Ако Земляните са водачи или изостават най-много на три точки от водача, отиди на #537. Ако изостават на 4 или 5 точки от водача, отиди на #538. Ако изостават на 6, 7 или 8 точки от водача, отиди на #539. Ако изостават на повече от 8 точки от водача, отиди на #540.

Шансовете за титлата са реални и всичко зависи от предстоящия сблъсък с Милан. Доброто представяне на отбора кара спонсорите да отпуснат 1000000 кредита (отбележи този приход).

От всички страни се сипят поздравления и пожелания за успешен завършек на шампионата. Специалистите най-сетне признават окончательно треньорските ти качества и те обявяват за един от най-добрите футболни капацитети.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че авторитетът ти е нараснал с една точка. После отиди на #541.

538

За момента изоставаш и това кара доста хора да се съмняват, че ще успееш да се пребориш за титлата, но специалистите правилно изтъкват, че всичко ще се реши от сблъсъка с Милан.

Добрият ход на отбора кара спонсорите да отпуснат 500000 кредита, които влизат в касата на клуба (отбележи този приход).

Отиди на #541.

539

Изоставането ти от лидера почти сигурно ще се окаже фатално, дори да сътвориш чудеса в сблъсъка с Милан и останалите четири мача до края на шампионата. Но не бива да се забравя, че и другите призови места носят добри пари и трябва да се стремиш да се добереш колкото се може по-напред в класирането.

Отбележи, че авторитетът ти спада с 1 точка. Ако е паднал под 0, отиди на #606. В противен случай отиди на #541.

540

Вместо да се борят за членните места в класирането, Земляните са към опашката на таблицата и над тях виси опасност от изпадане, ако се провалят в последните пет мача. Очертава се и много сложен двубой с Милан.

Отбележи, че авторитетът ти спада с 1 точка. Ако е паднал под 0, отиди на #606. В противен случай отиди на #541.

541

Най-сетне идва и мачът на истината — в прям двубой на свой терен Земляните срещат големия фаворит Милан, изпълнени с желание за победа.

Като гост Милан има изпитана тактика и не отстъпва от нея. С бавни разигравания играчите му предпазливо налагат едно приспивно темпо и търсят пролуки в отбраната на съперника.

Всъщност Милан ти предоставят възможност да избереш темпото. Трябва да прецениш дали да се хвърлиш в атаки или да приемеш тактиката им, отчитайки умората на Земляните от мачовете с Барселона и Манчестър.

Ако избереш активната игра, отиди на #542. В случай, че избереш предпазлив вариант, отиди на #544.

542

Опитвайки се да използваш максимално предимството да си домакин, даваш указания на играчите си да приложат пътна преса още в полето на противника.

Виж оценката си за преса. Ако е по-голяма от 8, избери — #547 или #548. В противен случай отиди на #543.

543

Активната игра изисква добра организация, а ти не си успял да постигнеш това в тренировките. Милан получават шанс да контраатакуват и ще трябва да неутрализираш по някакъв начин тази опасност. Когато атакуваш с повече играчи, за защитниците остава само да използват изкуствени засади.

Виж оценката си за изкуствени засади. Ако е по-голяма от 7, отиди на #545. В противен случай отиди на #546.

544

Когато два опитни отбора предпочетат да играят предпазливо, резултатът обикновено е нулево равенство. На практика точно така се получава и в този мач — в тридесетата минута на таблото още стоят двете нули, а публиката започва да нервничи, защото хората плащат пари, за да гледат голове.

Отиди на #549.

545

В този период от мача защитата ти е перфектна и редовно поставя тримата нападатели на Милан в положение на засада. Така изтича първият половин час, а гол все още няма.

Отиди на #549.

За бързите нападатели на Милан опитите на Земляните за изкуствени засади са добре дошли. При един такъв несръчен опит Гулит се измъква от засадата, елиминира спокойно излезлия да го пресрещне вратар и отправя топката в мрежата. Малко неочеквано Милан повежда в тридесетата минута.

Отиди на #549.



547

Земляните показват едно от най-силните си оръжия — безкомпромисна преса и само шансът помага на Милан да се отърве без гол в първия половин час на мача.

Отиди на #549.

548

Земляните показват едно от най-силните си оръжия — безкомпромисна преса. Защитата на Милан не успява да се справи с натиска на играчите ти и в тридесетата минута стадионът ликува — един от халфовете на Земляните със смел шпагат открадва топка от краката на Рийкард, тя отива към централния нападател, който необезпокояван напредва към вратата на противника и с техничен удар отправя топката в мрежата — 1:0!

Отиди на #549.

549

Преди да продължиш четенето на този епизод, попълни в таблицата „[Милан, като домакин](#)“ резултата от първите тридесет минути.

В края на първото полувреме умората си казва думата в редиците на Земляните и Милан получава повече пространство за атаки. Звездното нападение притиска сериозно Земляните и ти излизаш на тъчлинията, за да дадеш указания на защитата.

Какво ще им наредиш?

- глуха защита — отиди на #550.
- зонова защита — отиди на #551.

550

Използвайки пасивната ти игра, Милан натиква отбора на Земляните в наказателното им поле.

Виж оценката си за глуха защита. Ако е по-голяма от 9, избери — #553 или #554. В противен случай отиди на #552.

551

Преценявайки, че не бива да вкарваш вълка в кошарата, даваш указания за по-активна защита.

Виж оценката си за зонова защита. Ако е по-голяма от 9, отиди на #555. В противен случай избери — #556 или #557.

552

Когато човек вкара сам вълк в кошарата, не бива да му се сърди, намирайки стадото си в състояние „гроги“. Милан получават невероятна възможност да отбележат гол и не я пропускат. Ван Бастен напомня за класата си с чудесно воле от двадесетина метра. И полувремето завършва.

Отиди на #558.

553

Когато човек вкара сам вълка в кошарата си, не бива да се ядосва, че е намерил стадото си полумъртво. Милан получават възможност да отбележат гол и не я пропускат. Савичевич се преборва за една топка в наказателното поле, за миг остава свободен и с точен удар намира незашитения ъгъл на вратата. Така завършва полувремето.

Отиди на #558.

554

Милан имат отличния шанс да се доберат до гол, но невероятният им малшанс запазва вратата на Земляните. Краят на полувремето идва, без да бъде отбелязан гол при този страхотен натиск от страна на Милан.

Отиди на #558.

555

Земляните се защитават отлично и в последните петнадесет минути на полувремето резултатът остава непроменен.

Отиди на #558.

556

В последните петнадесет минути на първото полувреме Милан изпуска няколко чисти голови възможности, но резултатът остава непроменен.

Отиди на #558.

В последните петнадесет минути на първото полувреме класата на Милан си казва думата. Уж натискът им не е толкова силен и Земляните изглежда се справят с него, а изведенък в защитата зейва празно пространство, Гулит нахлува в него, получава топката, минава през двама защитници и намира вляво свободен ван Бастен, който с фин пас извежда Лентини на глава позиция и той не пропуска да се запише като голмайстор.

Отиди на #558.

558

Преди да продължиш четенето на този епизод попълни в таблицата „[Милан, като домакин](#)“ резултата от първото полувреме.

След почивката Земляните отново вземат инициативата, а Милан се поприбират в своята половина и залагат на разумната и пресметлива игра.

Какви са указанията ти към Земляните за игра в нападение?

- центрирания — отиди на #559.
- атаки през центъра — отиди на #560.
- постепенно нападение — отиди на #561.
- предпазлива игра — отиди на #562.

559

Виж оценката си за центрирания. Ако е по-голяма от 9, избери — #564 или #565. В противен случай отиди на #563.

560

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 10, избери — #564 или #565. В противен случай отиди на #563.

561

Виж оценката си за постепенно нападение. Ако е по-голяма от 11, избери — #564 или #565. В противен случай отиди на #563.

562

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута играта се води в приспивно темпо. И двата отбора си разменят къси пасове, които не носят заплахи за противника, и се стремят да не допуснат гол във вратата си, а напред — каквото стане. Е, нищо не става и резултатът остава непроменен. Отиди на #570.

563

Нападателната ти тактика води до оголване в защита и възниква реалната опасност да получиш гол, защото атаките на Милан стават по-остри.

Каква защитна тактика ще избереш?

- зонова защита — отиди на #566.
- изкуствени засади — отиди на #567.

564

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута Земляните имат неоспоримо териториално и игрално превъзходство, но не успяват да оползотворят нито едно от головите си положения, а веднъж и гредата помага на Милан да запазят вратата си от попадение и резултатът остава непроменен.

Отиди на #570.

565

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута Земляните имат неоспоримо териториално и игрално превъзходство и съвсем закономерно топката навестява вратата на Милан — гол!

Отиди на #570.

566

Виж оценката си за зонова защита. Ако е по-голяма от 10, отиди на #568. В противен случай отиди на #569.

567

Виж оценката си за изкуствени засади. Ако е по-голяма от 8, отиди на #568. В противен случай отиди на #569.

568

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута Земляните играят по-активно, но не успяват да отбележат гол. Редките контраатаки на Милан също остават ялови и резултатът се запазва непроменен.

Отиди на #570.

569

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута Земляните играят открыто и нападателно, но с гол се поздравяват играчите на Милан, които намират пролука в несигурната ти защита и чрез Гулит отбелязват много важно попадение.

Отиди на #570.

570

Преди да продължиш четенето на този епизод, попълни в таблицата „[Милан, като домакин](#)“ резултата в осемдесетата минута.

До края на мача остават още десет минути. Времето е и много, и малко. Историята познава случаи, когато за деветдесет минути един отбор успява да отбележи само един гол, а в даденото от съдията седемминутно продължение вкарва цели три.

Виж резултата до момента. Ако Милан води, отиди на #572. Ако резултатът е равен, отиди на #571. В случай че Земляните водят, отиди на #573.

571

Ти си домакин и досега победата ти се изпльзва. Но може би ще се задоволиш и с равенство? Въпрос на тактика в надпреварата за титлата.

Ако си доволен от резултата и не възнамеряваш да го променяш, отиди на #574. В случай че решиш да рискуваш, отиди на #572.

572

Времето е малко, а резултатът никак не ти харесва. Ето защо даваш указания на играчите си да се хвърлят в атака, рискувайки да получат гол.

Сам избери — #582, #583 или #584.

573

Загубата не влиза в плановете на Милан за този мач и те хвърлят всички сили в атака, принуждавайки Земляните да преминат към глуха защита.

Виж оценката си за глуха защита. Ако е по-голяма от 9, отиди на #575. В случай че е по-малка от 8, отиди на #576. Ако е 8 или 9, отиди на #577.

574

Е, когато и двата отбора искат равенството, то няма къде да избяга. Последните десет минути на мача могат да накарат някой по-претенциозен зрител да почине от скука. Разбира се, резултатът остава непроменен.

Отиди на #585.

575

В последните минути Земляните проявяват чудеса от героизъм и успяват да запазят резултата непроменен. Защитата им устоява на страхотния натиск на гостите и след последния съдийски сигнал зрителите дълго не напускат местата си, аплодирайки важната победа.

Отиди на #585.

576

В последните минути Земляните се бранят отчаяно, но нападателната мощ на Милан се оказва по-силна от мъжеството на играчите ти и само минута преди края на мача ван Бастен с перфектно воле намира мрежата. За друго просто няма време и съдията дава последния сигнал.

Отиди на #585.

Атакувайки, Милан оставят свободни пространства за контраатаки и ти решаваш да се възползваш от тази възможност.

Виж оценката си за контраатаки. Ако е по-малка от 10, избери — #578, #579, #580 или #581. В противен случай избери — #578 или #580.

578

Зашитниците проявяват чудеса от героизъм, а при единствената контраатака Земляните отбелязват гол, който слага край на мача.

Отиди на #585.

579

Зашитата на Милан не допуска голови ситуации пред вратата си, а Гулит минута преди края отбелязва гол. За друго просто няма време и съдията дава последния сигнал.

Отиди на #585.

580

В осемдесет и шестата минута единствената прилична атака на Земляните завършва с гол, а само две минути по-късно и Милан вкарва чрез Донадони. За повече просто няма време и съдията дава последния сигнал.

Отиди на #585.

581

Земляните не успяват да направят нито една свистна контраатака, но и натискът на Милан се оказва безплоден и резултатът се запазва непроменен до последния съдийски сигнал.

Отиди на #585.

582

Когато един отбор се хвърли хазартно напред, прилагайки пиратския девиз „Смърт или слава“, законите на футбола отстъпват пред хаоса и само шансът може да наклони везните на нечия страна.

В случая Земляните вадят страхотен късмет и успяват да отбележат гол секунди преди края на мача.

Отиди на #585.

583

Когато един отбор се хвърли хазартно напред, футболните закони отстъпват пред хаоса и всичко зависи от късмета.

В случая и двата отбора пропускат по две от така наречените стопроцентови голови положения, но резултатът остава непроменен до последния съдийски сигнал.

Отиди на #585.

584

Когато един отбор се хвърли хазартно напред, футболните закони отстъпват пред хаоса и само късметът може да наклони везните на нечия страна.

В случая шансът е на страната на Милан, които запазват вратата си и успяват да вкарат гол чрез Гулит само секунди преди края на мача.

Отиди на #585.

585

Запиши крайния резултат от мача в таблицата „[Милан, като домакин](#)“. Ако Милан са победили, отиди на #586. В случай че резултатът е равен, отиди на #587. Ако победата е за Земляните, отиди на #588.

586

За да разбереш колко точки са спечелили Земляните в последните си пет мача, избери — #589, #591 или #592.

587

За да разбереш колко точки са спечелили Земляните в последните пет мача, избери — #589, #591 или #593.

588

За да разбереш колко точки са спечелили Земляните в последните пет мача, избери — #590, #591 или #593.

589

Това, че не успя да победиш Милан, се отразява на самочувствието на Земляните и те постигат среден резултат — 8 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на #594.

590

Победата срещу Милан вдъхновява отбора и той постига 13 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на #594.

591

В края на шампионата Земляните дават среден резултат, спечелвайки 10 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на #594.

592

Загубата от Милан се отразява на самочувствието на Земляните и те успяват да спечелят едва 5 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на #594.

593

С три победи и два равни мача Земляните спечелват 11 точки.
Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и
после отиди на #594.

594

За да научиш резултатите на съперниците си, избери #595, #596, #597 или #598.

595

Запиши резултатите в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“: Милан — 12 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 6 точки. После отиди на #599.

596

Запиши резултатите в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“: Милан — 9 точки, Барселона — 12 точки, Манчестър — 9 точки. После отиди на #599.

597

Запиши резултатите в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“: Милан — 11 точки, Барселона — 5 точки, Манчестър — 13 точки. После отиди на #599.

598

Запиши резултатите в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“: Милан — 10 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 7 точки. После отиди на #599.

599

Виж таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и определи мястото на Земляните в сравнение с другите три отбора. Ако Земляните имат равни точки с някой отбор, печели този, който е постигнал по-добри резултати в преките двубои между двета отбора. Ако са си разменили по една победа или пък и двета мача са завършили наравно, печели този, който е вкаран повече голове като гост. Ако три отбора се окажат с равни точки, отново се гледат мачовете помежду им. Ако по всички показатели са равни, прибегни до жребий.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от мястото на Земляните в класирането.

- първо място — #600.
- второ място — #601.
- трето място — #602.
- последно място от четирите отбора, но повече от 33 точки — #603.
- последно място и по-малко от 34 точки — #604.

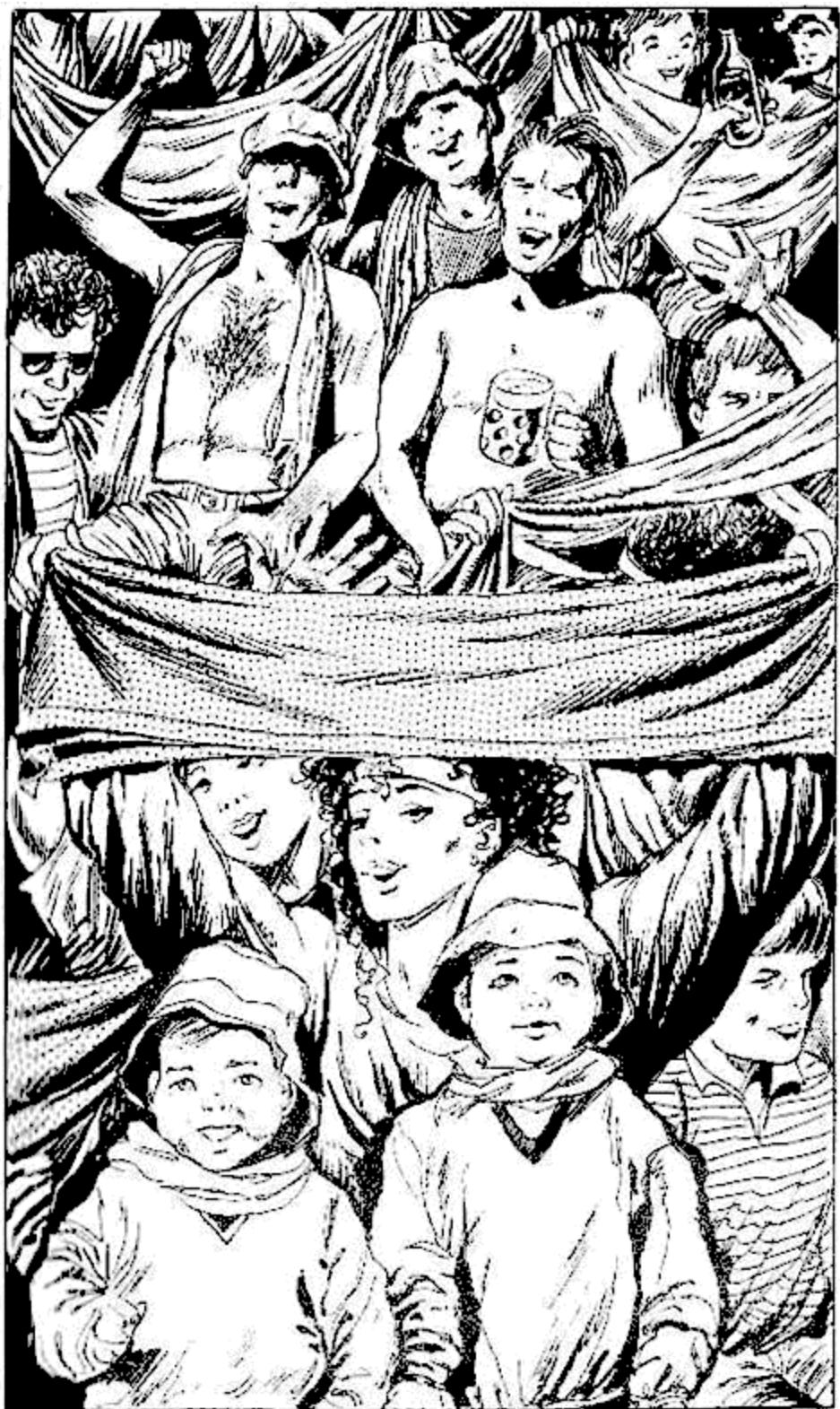
600

Шампионската титла е притежание на Земляните. Цялата планета ликува, приятно изненадана от успеха на своя отбор, който в началото на сезона бе причисляван към изпадащите от Лигата.

От Лигата пристига и още нещо освен шампионската титла — чек за 50000000 кредитита. Сам трябва да прецениш дали да използваш част от парите за покупки на Борсата или да ги запазиш непокътнати в касата.

Но празненствата бързо отшумяват, защото идват мачовете за Купата. Повиши авторитета си с 3 точки.

Отиди на #605.



601

Второто място носи голяма радост на цялата планета, само Спарки е леко намръщен, защото изпускаш доста пари от загубата на първото място.

От Лигата пристига чек за 30000000 кредита — награда за доброто класиране. Но радостта от успеха е кратка — идват мачовете за Купата.

Повиши авторитета си с 2 точки.

Отиди на #605.

602

Третото място удовлетворява напълно Борда на директорите и те дори ти предлагат треньорското място и за новия шампионат.

Но Спарки с право недоволства — изпусна много пари с това класиране. От Лигата пристига чек за 10000000 кредити, а наградата за първото място беше 50 милиона.

Отбележи в [дневника](#) прихода и повиши оценката си за авторитет с 1 точка.

Но нямаш време да размишляваш относно ценността на постижението си, защото идват мачовете за Купата.

Отиди на #605.

603

Земляните не успяват да се доберат до члената тройка, но ти все пак изпълни поставената от Борда на директорите задача — оставане в Лигата.

В края на шампионата Лигата плаща на всеки отбор определена сума в зависимост от мястото, което заема в класирането. (За да определиш каква сума си получил от Лигата, умножи спечелените си точки по 150000.)

Но Време за почивка няма — идват мачовете за Купата.

Отиди на #605.

604

С трагичното си постижение Земляните изпадат от Лигата и дрогодина ще се състезават в по-добра група. Бордът на директорите, разбира се, е крайно недоволен. Получаваш съобщение да се явиш за обяснение.

Отиди на #606.

605

Сега в касата на клуба има достатъчно пари, за да се отدادеш на покупки. Но не бива да забравяш, че крайната цел е да осигуриш най-малко 6000000 кредити в касата на клуба в края на твоята треньорска кариера. Това ще означава 3000000 приход за Отдела — точно колкото трябват, за да излезе от кризата.

От Купата можеш да очакваш следните премии: за спечелване на Купата — 2500000 кредити, за достигане до финала — 1200000, за достигане до полуфинал — 500000. Всяко по-ранно отпадане не носи приходи.

От една страна, покупките ще подсигурят добро представяне за Купата и съответното количество пари. Но не бива да бъдеш разточителен, защото всеки кредит е ценен за Отдела.

Ако решиш да купуваш Богове, отиди на #607. В противен случай отиди на #609.

606

Твърде дълго се гаври с треньорската професия и ето, че идва часът на истината. Запалянковците не те понасят, играчите нямат респект от теб, а становището на Борда на директорите е, че си закопал отбора. В такива случаи решението е едно — уволнение!

Разбира се, нямаш право да претендираш за неустойка, защото работата ти в клуба беше пълен провал. Но по-лошото е, че твойят провал води до фалит на Отдела. В този момент всички галактически мошеници изпадат в дива радост, предвкусвайки големи и безнаказани печалби.

А суперагентът се влива в милиардната армия на безработните и ще трябва да си потърси нова професия — може би галактически престъпник!

607

Решаваш, че третият и последен трансферен период е даден, за да се използва. Отборът трябва да бъде подсилен за спечелването на Купата.

Отиди на #223.

608

— Е, да се надяваме, че с новите играчи Купата ще бъде наша — подмята Спарки, виждайки те да се мотаеш край Борсата.

— Няма проблем — отвръщаш бодро ти.

Е, да видим! Отиди на #609.

609

След продължителния шампионатен маратон, борбата за Купата изглежда прекалено кратка, всичко се развива за пет дни. В първия кръг участват всички отбори от Лигата и първите шестнадесет в класирането от долната група. Жребият разпределя тридесет и двата отбора в шестнадесет двойки, които играят в един мач.

Земляните лесно преодоляват първия кръг, останалите фаворити също. Жребият за осминафиналите отново дава лесен съперник на отбора ти и Земляните с лекота достигат до четвъртфиналите. Все още не знаеш следващия си съперник, но едно е сигурно — оттук до края няма лесни мачове.

Купата има своя логика, съвсем различна от тази на шампионатните срещи. Един спад във формата може да се окаже фатален и за най-добрания отбор. Шампионатните грешки могат да бъдат оправяни, докато за Купата всеки грешен ход те изважда от борбата. Но това е предимството и недостатъкът на мачовете за Купата — в тях са възможни всякакви изненади.

Отиди на #610.

610

Жребият за четвъртфиналите изправя един срещу друг Манчестър и Милан. От това можеш да бъдеш доволен — един от двата гиганта ще напусне борбата.

Земляните имат за съперник отбора на планетата Клест, който е известен под името Грубияните. Като гости те са лесна плячка, но мачът е на Клест, където бруталността на домакините обикновено минава всякакви граници.

Още от самото начало Грубияните показват, че за тях мачът е на живот и смърт. Безумни влизания за първа топка, удари в слабините, лакти в ребрата, щипане, ритане по глазените — това са само част от методите, с които се надяват да спечелят срещата. А като капак на всичко съдията явно е подкупен и си затваря очите за бруталните им нарушения.

Играчите ти започват да се изнервят и чувствуваш, че въпреки изричните ти указания преди мача, вече трудно сдържат нервите си. Ето защо излизаш на тъчилинията, за да ги успокоиш и озаптиш — в никакъв случай не бива да се допусне сбиване на терена, защото не се знае как ще постъпи съдията.

Виж оценките си за авторитет и дисциплина на отбора. Ако дори само една от оценките е по-голяма от 4, отиди на #611. В противен случай отиди на #612.



611

За щастие играчите се вслушват в съветите ти и не се поддават на провокациите на домакините. Постепенно класата си казва думата и в началото на второто полувреме Земляните повеждат с един на нула. Грубияните се опитват да окажат някакъв натиск, но не постигат нищо повече от хаотични атаки, които водят до празнини в отбраната им и Земляните ги наказват с втори гол. До края на мача резултатът става 5:0 и Земляните вече се замислят за жребия на полуфиналите.

В най-интересния четвъртфинал Манчестър се справя с Милан по безапелационен начин — 3:1.

Отиди на #613.

612

За нещастие играчите ти не се вслушват в твоите думи, отвръщат на грубостите на домакините по същия начин, а съдията само това и чака. За пет минути дава два червени картона на футболисти на Земляните, а малко по-късно и трети — за нецензурни думи към съдията. Това дава голямо предимство на Грубияните, които печелят мача с минималното 1:0.

Земляните отпадат от борбата, а в клубната каса не постъпват никакви приходи.

Отиди на #822.

613

Жребият за полуфиналите отново е милостив към Земляните. Те ще трябва да се преборят с Ескимосите от Арк, а в другия полуфинал Манчестър ще посрещне Барселона.

Но не се заблуждаваш нито за момент относно класата на съперника. Земляните гостуват на планета с изключително суров климат, който всеки географ би определил като полярен. Обилните снеговалежи и ниските температури присъстват ежедневно и условията за играта са винаги на границата на допустимото.

Ескимосите започват мача безкомпромисно, успяват да контузят двама от играчите ти и с това се изчерпва правото ти на смени. Най-лошото е, че противникът успява да вкара гол при първоначалния си натиск и това прави ситуацията още по-тежка.

Виж оценката за мъжество. Ако е по-голяма от 5, отиди на #614. В противен случай избери — #615 или #616.

614

Лошото начало не стряска момчетата и на полувремето те успяват да изравнят резултата.

Отиди на #617.

615

Момчетата ти отстъпват на Ескимосите в двубоите, но въпреки това класата на двата отбора е различна и още на полувремето Земляните успяват да изравнят резултата.

Отиди на #617.

616

Меката игра на Земляните помага на Ескимосите да наложат волята си в този мач и да удържат преднината от един гол до края. Така те се класират за финала, а отборът ти приключва участието си за Купата. Малко утешение са 5000000 кредити, които постъпват в касата на клуба за достигането му до полуфинал.

Отиди на #822.

617

Снегът започва да вали сериозно още в края на полувремето, но когато играчите излизат за вторите 45 минути, на терена има поне петсантиметрова бяла покривка. Затруднените условия за игра безспорно ще дадат предимство на по-добрия във физическо отношение отбор, защото на заснежен терен изкуството отстъпва на твърдостта и атлетизма.

Виж оценката си за физическа подготовка. Ако е по-голяма от 6, отиди на #619. В противен случай отиди на #618.

618

Всички играчи на Ескимосите са здрави и атлетични момчета, които са свикнали със снега и лесно се приспособяват към него, докато Земляните издъхват след половин час. В края на мача Ескимосите усещат, че противниците им са гроги и засилват темпото. Пред вратата на твоя отбор се редят положение след положение и в осемдесет и осмата минута става неизбежното — 2:1 за Ескимосите.

Така Земляните приключват с участието си за Купата. Малко утешение са 5000000 кредита, които постъпват в клубната каса за достигането до полуфинал.

Отиди на #822.

619

Снегът не плаши играчите ти и те не отстъпват физически на съперниците си. Виждайки, че лошите условия не им донасят очакваното предимство, Ескимосите рухват психически и улесняват задачата ти. Разликата в класите бързо си казва думата и мачът завършва при резултат 4:1 за Земляните. Това означава отиване на финал!

Отиди на #620.

620

В другия полуфинал Манчестър побеждава Барселона с 2:1 и също се класира за финала. По традиция финалистите се срещат на точно копие на стария английски стадион „Уембли“, превърнал се в легенда за много поколения футболисти и запалянковци по целия свят.

В състава на Манчестър Боговете са Марк Хюз, Райън Гигс, Ерик Кантона, Пол Инс, Дий Шарп, Рой Кийн и Петер Шмайхел. Прави впечатление, че в защитата им няма нито един Бог.

И двата отбора отиват на финала с надеждата, че след последния съдийски сигнал ще държат Купата в ръцете си, но победителят ще бъде един!

Отиди на #621.

621

Указание за игра: Земляните ще бъдат поставяни в различни игрови ситуации и техният изход ще зависи от решенията ти и от класата на играчите, с които разполагаш. Когато един от двата отбора вкара гол, отбелязвай промяната на резултата в таблицата „[Финалът за Купата](#)“.

Мачът започва и двата отбора бързо оставят предпазливостта, стремейки се да покажат хубав футбол.

Силен шут на Шмайхел изпраща топката към Инс в центъра на игрището.

- ако имаш Рей Хаутън, отиди на #622.
- ако имаш Щефан Ефенберг, отиди на #623.
- ако имаш и двамата, избери един от тях.
- ако нямаш нито един от двамата, отиди на #624.

622

Докато топката лети във въздуха, Хаутън и Инс се борят за позиция при посрещането ѝ.

Виж оценката на Хаутън за защитна игра. Ако е по-голяма от 7, отиди на #625. В противен случай отиди на #624.

623

Докато топката лети, Ефенберг и Инс се борят за позиция при посрещането ѝ.

Виж оценката на Ефенберг за защитна игра. Ако е по-голяма от 7, отиди на #625. В противен случай отиди на #624.

624

Инс надделява в борбата за първа топка и с елегантно финтово движение се отスクубва от свръзката. За миг се оглежда, за да избере подходящо продължение на атаката.

Сам избери — #652, #683 или #684.

625

Свръзката на Земляните успява да се пребори с Инс за първа топка и сега трябва да даде продължение на започнатата атака. Но къде да подаде?

- към лявото крило — отиди на #626.
- към дясното крило — отиди на #627.
- да продължи сам напред — отиди на #628.

626

Ако лявото ти крило е Джон Барнс, отиди на #699. В противен случай избери — #629 или #630.

627

Ако дясното ти крило е Брайън Лаудrup, отиди на #699. В противен случай избери — #629 или #630.

628

Преодолявайки Инс, свръзката се озовава лице в лице с опорния халф на Манчестър — Рой Кийн, който бърза да сложи край на атаката на Земляните.

Виж оценката на свръзката за техника. Ако е по-голяма от 7, избери — #647 или #648. В противен случай отиди на #646.

629

Бекът на Манчестър не е Бог, но успява да открадне топката с хубав шпагат и слага край на атаката.

Отиди на #700.

630

Крилото ти с лекота преодолява противниковия бек и достига до аутлинията. Сега трябва да центрира. Вдига поглед и вижда, че може да подаде на централния нападател, който се намира в наказателното поле, и на плеймейкъра, който е точно срещу вратата, свободен и на около петнадесет метра от нея.

На кого да центрира?

- на плеймейкъра — отиди на #631.
- на нападателя — избери — #632 или #633.

631

Следва показно центриране и топката отива право на волето на плеймейкъра.

Ако той не е Бог, отиди на #639. Ако е Гаскойн, отиди на #634.
Ако е Марадона, отиди на #635.

632

Следва показно центриране и топката отива към нападателя.

Ако той не е Бог, отиди на #645. Ако е Стиви Бул, отиди на #640.

Ако е Виали, отиди на #641.

633

Центрирането е в обсега на вратаря и Шмайхел уверено лови топката, слагайки край на атаката.

Отиди на #700.

634

Виж оценката на Гаскойн за изстрел. Ако е по-голяма от 8, отиди на #637. В противен случай отиди на #636.

635

Виж оценката на Марадона за изстрел. Ако е по-голяма от 8, отиди на #638. В противен случаи отиди на #636.

636

Ударът е силен, но неточен и профучава високо над горната греда на вратата на Шмайхел. И атаката приключва. Отиди на #700.

637

Мощният удар на Гаскойн оставя безпомощен вратаря Шмайхел,
който само изглежда влизащата в мрежата му топка.

Отбележки промяната на резултата и после отиди на #700.

638

Мощният удар на Марадона оставя безпомощен вратаря Шмайхел, който успява само да изгледа влизашата в мрежата му топка. Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

639

Само истински майстор може да изпълни толкова сложен удар, а твоят плеймейкър е далеч от подобна класа и праща топката във висините, пропилявайки тази атака.

Отиди на #700.

640

Стиви Бул отскача, за да посрещне топката с глава и се извисява над защитниците на Манчестър.

Виж оценката на Бул за игра с глава. Ако е по-голяма от 7, отиди на #642. В противен случай отиди на #643.

641

Виали тръгва към топката, опитвайки се да изпревари защитниците на Манчестър.

Виж оценката на Виали за игра с глава. Ако е по-голяма от 7, отиди на #644. В противен случай отиди на #643.

642

Нападателят достига връхната точка на своя полет точно в момента, когато топката идва при него и той я забива в мрежата със страшна сила. Земляните повеждат в резултата.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

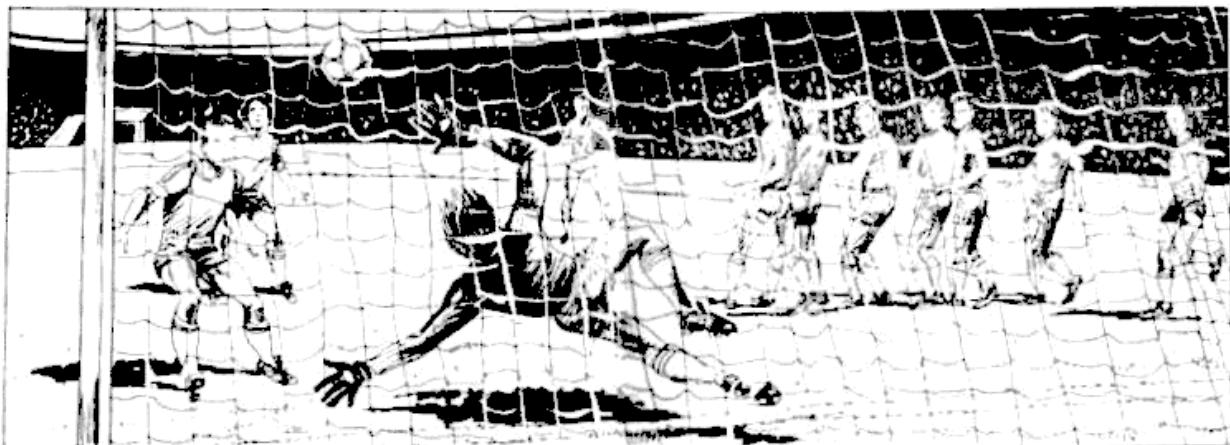
643

В последния момент един от защитниците незабелязано бута в гърба нападателя и той загубва равновесие. Това е достатъчно, за да не уцели добре топката и да я прати над напречната греда. Отиди на #700.

644

Виали излиза пред защитата и с отсечен удар намира далечния ъгъл на вратата. Шмайхел е безпомощен и Земляните повеждат в резултата.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.



645

Центрирането е добро, но либерото на Манчестър пръв достига до топката и я изчиства далеч от вратата, слагайки край на атаката на Земляните. Отиди на #700.

646

С безупречен шпагат Кийн отнема тази топка и я изчиства напред, с което слага край на атаката на Земляните. Отиди на #700.

Кийн се опитва да направи шпагат, но свръзката на Земляните чуква топката покрай него и се устремява към вратата. Кийн бързо става на крака, спринтира след него и брутално го спъва на границата на наказателното поле. Позицията е идеална за един добър изпълнител на фалове. Играчите поглеждат към теб, за да определиш кой да изпълни фала.

— Марадона — отиди на #650.

— Гаскойн — виж оценката му за фалове. Ако е по-голяма от 7, избери — #650 или #651. В противен случай отиди на #649.

648

С безупречен шпагат Кийн избива в тъч топката и дава възможност на защитата да се организира. Опасността за Шмайхел преминава. Отиди на #700.

649

Топката прелита покрай стената, но и покрай вратата на Шмайхел, без да му създава неприятности. Опасността отминава.

Отиди на #700.

650

Топката минава ниско над стената и се насочва към далечния за Шмайхел ъгъл. Вратарят на Манчестър се измята в артистичен плонж, но е очевидно, че няма да успее да покрие ъгъла. И когато всички очакват гол, топката среща напречната греда и излиза в аут.

Отиди на #700.

651

Мощният удар минава покрай стената. Топката се насочва към далечния за Шмайхел ъгъл. Вратарят отчаяно плонжира, но успява само да закачи с върховете на пръстите си връхлитащия в мрежата му снаряд. Земляните повеждат в резултата.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

652

Инс решава да предприеме самостоятелна акция и се врязва в центъра. Там го посреща опорният халф на Земляните.

Ако имаш в отбора Марсел Десаи, отиди на #653. В противен случай отиди на #654.

653

Десаи влиза твърдо, остава съмнение за фал срещу Инс, но съдията остава безмълвен и опасността отминава.

Отиди на #700.

654

Набрал вече скорост, Инс с лекота преминава опорния халф. Сега пред него са стоперът на Земляните, либерото и нападателят на Манчестър Марк Хюз.

Един от двамата защитници трябва да посрещне Инс. Кой да бъде?

- стоперът — отиди на #655.
- либерото — отиди на #659.

655

Ако имаш в отбора си Марк Райт, отиди на #656. В противен случай отиди на #657.

656

Либерото поема Хюз, а Райт се насочва към Инс. Има два начина да го спре: да го надбяга или да направи шпагат.

— надбягване — отиди на #658.

— шпагат — отиди на #659.

657

Инс прави невероятен рейд, преодолявайки последователно свръзката, опорния халф и стопера на Земляните. Сега двамата с Хюз излизат сами срещу либерото, който изпада в затруднение. Той би могъл да тръгне към Инс или да заеме позиция между двамата и да накара Инс да предприеме нещо.

Ако решиш да тръгне към Инс, отиди на #661. Ако предпочетеш да застане между двамата, отиди на #662.

658

Избягвайки риска, Райт спринтира рамо до рамо с Инс, опитвайки се да го измести с тяло, но Инс вече е набрал скорост.

Виж оценката на Райт за бързина. Ако е по-голяма от 7, отиди на #660. В противен случай отиди на #657.

659

Усещайки, че Инс е набрал скорост и трудно ще го настигне, Райт прави опит за шпагат.

Виж оценката на Райт за шпагат. Ако е по-голяма от 6, отиди на #660. В противен случай отиди на #657.

660

Класата на Райт си казва думата. Той правилно преценява ситуацията и успява да отнеме топката от Инс, предотвратявайки опасността.

Отиди на #700.

661

Ако либерото не е Бог, отиди на #664. В противен случай събери оценките му за бързина и пласиране. Ако сборът е по-голям от 16, отиди на #663. Иначе отиди на #664.

662

Инс вече е на границата на наказателното поле и трябва да избира продължение на атаката.

Сам избери — #673 или #674.

663

С невероятен шпагат либерото успява да избие топката на Инс и да предотврати надвисналата опасност.

Отиди на #700.

664

В стил Марадона Инс преодолява и либерото. Сега двамата с Хюз са сами срещу вратаря, който тръгва към тях, за да скъси ъгъла.

Сам избери — #665 или #666.

665

В този момент нервите на Инс, а може би умората си казва думата, не издържат и той прави най-лесното — бие с всичка сила.

Виж оценката на вратаря за рефлекс. Ако е по-голяма от 8, отиди на #667. В противен случай отиди на #668.

666

С лъжливо движение Инс кара вратаря да плонжира и след това леко повдига топката, насочвайки я към празната врата — гол за Манчестър!

Отбележи, че резултатът е променен и после отиди на #700.

667

Топката лети силно, но пътят ѝ минава почти до тялото на вратаря и с невероятен рефлекс той успява да подложи ръка и да избие в корнер. С това опасността преминава.

Отиди на #700.

668

Топката прелита почти до тялото на вратаря, но той не успява да реагира на изстреляния от Инс снаряд и топката спира в мрежата — гол за Манчестър!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

669

Либерото дава знак на стопера да остане с Хюз, а сам тръгва да пресрещне Инс.

Ако либерото не е Бог, отиди на #672. В противен случай отиди на #670.

670

Виж оценката на либерото за ръководене. Ако е по-голяма от 7, отиди на #671. В противен случай отиди на #672.

671

Тръгвайки напред, либерото дава знак на цялата защита да направи изкуствена засада. Инс вижда, че срещу него идва защитник и се принуждава да търси продължение на атаката с пас по крилото, но сътборникът му се оказва в засада и опасността е предотвратена.

Отиди на #700.

672

Опитът на либерото да направи изкуствена засада остава неразбран от сътборниците му и Инс успява да намери продължение на атаката с пас към Хюз, който му я връща. Става двойно подаване и Инс се озовава зад гърба на либерото. Сега двамата с Хюз са сами срещу стопера.

Сам избери — #673 или #674.

673

Продължителният рейд отнема силите на Инс и той прави най-лесното — бие с всичка сила към вратата.

Ако вратарят ти е Бог, отиди на #676. В противен случай отиди на #675.

674

Инс навлиза в наказателното поле и защитникът се принуждава да зареже пазенето на Хюз и да се опита да му избие топката с шпагат. Но Инс само това чака, за да пусне хитро към Хюз, който се озовава сам срещу вратаря.

Ако вратарят ти е Бог и оценката му за излизане е по-голяма от 6, избери — #677 или #678. В противен случай отиди на #679.

675

Топката излита със страшна сила от крака на Инс.
Сам избери — #680, #681 или #682.

676

Виж оценката на вратаря за плонж.

- по-малка от 8 — сам избери между #680, #681 или #682.
- по-голяма от 7 — посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е 1 или 2, отиди на #680. Ако е 3, отиди на #681. Ако е от 4 до 6, отиди на #682.

677

Хюз достига пръв до топката, заобикаля вратаря и отправя топката в мрежата. Манчестър повежда.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

678

Невероятно излизане на вратаря. Той се хвърля смело към топката и достига до нея само миг преди Хюз, но това е достатъчно, за да я овладее и да предотврати надвисналата опасност.

Отиди на #700.

679

Вратарят се поколебава дали да излезе напред и това дава възможност на Хюз да стигне пръв до топката. За класен нападател като него не е проблем да отбележи гол в такава ситуация и той не разочарова привържениците на Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

680

Снарядът профучава на сантиметри от страничната греда. Инс се хваща за главата и рухва, разкайвайки се за пропуска си.

Отиди на #700.

681

С неумолима точност снарядът на Инс намира мрежата на Земляните и резултатът е открит — 1:0 за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

682

Топката е насочена в десния долен ъгъл на вратата. Зрителите затаяват дъх, очаквайки гол, но в последния момент вратарят успява да избие в корнер с акробатичен плонж и опасността отминава. Отиди на #700.

683

Преценявайки ситуацията, Инс решава да се вреже по дясното крило.

Ако левият ти бек е Бог, отиди на #685. В противен случай отиди на #686.

684

Преценявайки ситуацията, Инс решава да се вреже по лявото крило.

Ако десният ти бек е Бог, отиди на #685. В противен случай отиди на #686.

685

Бекът може да се опита да надбяга Инс или да направи шпагат.
Кое ще предпочтеш?

- надбягване — отиди на #687.
- шпагат — отиди на #688.

686

Инс се освобождава от бека, стига до аутлинията и центрира в наказателното поле. Там са Кантона и Хюз, пазени от либерото и стопера на Земляните.

Избери кой от двамата да пази Хюз и кой — Инс. После избери — #690 или #691.

687

Виж оценката на бека за бързина. Ако е по-голяма от 7, отиди на #689. В противен случай отиди на #686.

688

Виж оценката на бека за шпагат. Ако е по-голяма от 6, отиди на #689. В противен случай отиди на #686.

689

Със сетни усилия бекът успява да изчисти топката в тъч и предотвратява опасността.

Отиди на #700.

690

Топката лети към Кантона, който се намира на точката на дузпата. Вратарят няма шанс да пресече тази топка.

Виж оценката за игра с глава на защитника, който пази Кантона. Ако е по-голяма от 7, отиди на #696. В противен случай избери — #692 или #693.

691

Топката лети към Хюз, който се намира в далечния ъгъл на малкото наказателно поле.

Виж оценката на вратаря за високи топки. Ако е по-голяма от 6, отиди на #695. В противен случай отиди на #694.

692

Кантона се извисява над пазача си и засича топката с глава, насочвайки я към вратата. Вратарят опитва отчаян плонж, но успява само да закачи с върховете на пръстите си връхлитащата във вратата му топка и Манчестър повежда в резултата.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

693

Кантона се извисява над пазача си, но не успява да намери хубаво топката и я изпраща високо над гредата.

Отиди на #700.

694

Вратарят прави опит да пресече паса на Инс, но топката прелита над ръцете му и сега надеждата на Земляните е в защитника, който пази Хюз.

Виж оценката му за игра с глава. Ако е по-голяма от 8, отиди на #696. В противен случай избери — #698 или #697.

695

По закон всяка топка, която е центрирана в малкото наказателно поле, трябва да бъде уловена от вратаря. Така става и в този случай и опасността е предотвратена.

Отиди на #700.

696

Зашитникът на Земляните изпреварва нападателя на Манчестър в борбата за високата топка и я изчиства далеч от вратата, предотвратявайки опасността.

Отиди на #700.

697

Хюз надделява в борбата за високата топка и насочва коженото кълбо към мрежата на Земляните. Но късметът е на твоя страна и топката среща гредата. Този път ти се размина.

Отиди на #700.

698

Хюз се извисява с една глава над пазача си и отправя чудесно центрираната топка в мрежата на Земляните. Резултатът е открит!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #700.

699

Крилото с лекота преодолява изпречилия се защитник, достига до аутлинията и решава да центрира. Вдига поглед за секунда и вижда, че може да подаде на централния нападател, който се намира в наказателното поле, и на плеймейкъра, който е свободен на петнадесетина метра фронтално срещу вратата.

На кого да центрира?

- на плеймейкъра — отиди на #631.
- на нападателя — отиди на #632.

700

Манчестър подемат нова атака. Шмайхел хвърля силно топката с ръка към Шарп, който се намира в центъра на игрището.

Ако имаш Десаи, събери оценките му за физика и твърдост. В случай че сборът е по-голям от 16, отиди на #718. Ако не притежаваш Десаи или сборът е по-малък от 17, отиди на #701.

701

Мощният Шарп с лекота овладява топката и преодолява опорния халф на Земляните. За миг вдига глава, вижда, че няма на кого да подаде и навлиза сам.

Ако имаш Райт, събери оценките му за пласиране и физика. В случай че сборът е по-голям от 15, отиди на #702. Ако не притежаваш Райт или сборът е по-малък от 16, отиди на #703.

702

Райт внимателно е наблюдавал Шарп и влиза в единоборство с него. За момент изглежда, че Шарп ще го преодолее, но Райт намира начин да избие топката с шпагат и да прекрати атаката.

Отиди на #767.

703

Шарп преодолява и стопера, прокарвайки топката между краката му.

Ако либерото ти не е Бог, отиди на #704.

Ако е Бог, събери оценките му за пласиране и бързина. В случай че сборът е по-голям от 16, отиди на #708. Ако е 14, 15 или 16, избери — #704 или #708. Ако сборът е по-малък от 14, отиди на #704.

704

Невероятният рейд на Шарп продължава. Той преминава като на шега и покрай либерото и излиза сам срещу вратаря.

Ако вратарят ти е Бог и сборът от оценките му за излизане и плонж е по-голям от 14, отиди на #709. В противен случай отиди на #705.

705

Шарп пръв стига до топката и я чуква покрай вратаря. След това се опитва да го заобиколи, за да я догони и вкара в мрежата.

Какво прави вратарят?

— спъва Шарп — отиди на #707.

— оставя го, изправя се и на бегом се връща към вратата — отиди на #706.

706

Шарп с последни сили достига до топката, но вече е прекалено уморен, за да бъде безгрешен — все пак е финтиран четирима противникови играчи.

Сам избери — #710, #711 или #712.

707

В последния момент вратарят протяга ръка и спира устрема на Шарп. Съдията е категоричен — дузпа и жълт картон за вратаря. Зад топката застава Кантона, който рядко пропуска.

Ако вратарят ти е Бог и сборът от оценките му за плонж, рефлекс и дузпи е по-голям от 22, избери — #713, #715, #716 или #717. Ако сборът е между 20 и 22, избери — #714, #716 или #717. Ако сборът е по-малък от 20 или вратарят ти не е бог, избери — #713, #714 или #717.

708

Е, Шарп не е Марадона и не успява да преодолее последователно трима защитници. Либерото прави самоотвержен шпагат и изчиства топката, слагайки край на атаката.

Отиди на #767.

709

Елиминирачки либерото, Шарп си повежда дълго топката и вратарят достига до нея със самоотвержен плонж в краката на нападателя, слагайки край на атаката.

Отиди на #767.

710

Шарп протяга крак и насочва топката. Тя се търкулва бавно, близва гредата и спира в мрежата — гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

711

Шарп протяга крак и насочва топката. Тя се търкулва бавно, удря гредата и се връща в ръцете на вратаря. Този път ти се размина.

Отиди на #767.

712

Шарп протяга крак и насочва топката. Тя се търкулва бавно, пресича голлинията и спира в мрежата — гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

713

Ударът на Кантона среща гредата и резултатът остава непроменен.

Отиди на #767.

714

Кантона прави ловък финт и отправя топката в оправнения ъгъл
— гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

Вратарят успява само да докосне битата от Кантона топка, преди тя да влети в мрежата — гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

716

С малко шанс и невероятна реакция вратарят на Земляните захлупва битата от Кантона топка под тялото си и предотвратява гола.

Отиди на #767.

Със сетни сили вратарят успява да реагира на удара на Кантона, пръстите му срещат топката, но само за да я избият във вратата — гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.



718

Десаи смело влиза в единоборство с Шарп и отнема топката.
Вдига поглед, за да прецени на кого да подаде.

Ако притежаваш повече от един от изброените играчи, избери на кого да подаде Десаи.

- Ефенберг — отиди на #720.
- Хаутън — отиди на #720.
- Гаскойн — отиди на #724.
- Марадона — отиди на #724.
- не притежаваш нито един от изброените играчи — отиди на #719.

719

Десаи не вижда подходящ съиграч, решава да опита индивидуален пробив, натъква се на Кийн и губи топката. Атаката завършва.

Отиди на #767.

720

Десаи подава точно на свръзката и сега пък той трябва да реши как да продължи атаката.

Ако притежаваш повече от един от изброените играчи, сам избери на кого да подаде свръзката.

- Гаскойн — отиди на #722.
- Марадона — отиди на #722.
- Барнс — отиди на #729.
- Лаудруп — отиди на #729.

— не притежаваш нито един от изброените играчи или преценяваш, че свръзката трябва да пробие сам към вратата на Манчестър — отиди на #721.

721

Опитва се да играе индивидуално, но Шарп му влиза с остьр шпагат и слага край на атаката.

Отиди на #767.

722

Виж оценката на свръзката за комбинативност. Ако е по-голяма от 7, отиди на #724. В противен случай отиди на #723.

723

Кийн пресича паса към плеймейкъра и слага край на атаката.
Отиди на #767.

724

Плеймейкърът получава топката с гръб към противниковата врата и рязко се обръща.

Виж оценката му за поглед. Ако е по-голяма от 8, отиди на #726.
В противен случай отиди на #725.

725

Неуморният Кийн влиза остро и избива топката от краката на плеймейкъра, слагайки край на атаката.

Отиди на #767.

726

С периферното си зрение плеймейкърът вижда, че Кийн се е засилил към него и ловко го преодолява. За секунди обхваща терена, за да прецени какво да направи, и вижда залетелия се към него Шарп.

Ако имаш повече от един от изброените играчи, сам избери на кого точно да подаде плеймейкърът.

— Лаудруп — отиди на #728.

— Барнс — отиди на #728.

— Виали — отиди на #732.

— Бул — отиди на #732.

— не притежаваш нито един от изброените играчи или искаш плеймейкърът да опита самостоятелен пробив — отиди на #727.

727

С грубо подсичане отзад Шарп си заслужава жълтия картон, но и спира атаката на Земляните.

Отиди на #767.

728

Виж оценката на плеймейкъра си за дълъг пас. Ако е по-голяма от 8, отиди на #731. В противен случай отиди на #730.

729

Виж оценката на свръзката за дълъг пас. Ако е по-голяма от 8, отиди на #731. В противен случай отиди на #730.

730

Дългият пас е опасно оръжие, когато се изпълнява от майстор, но в случая не е така и бекът на Манчестър засича топката, слагайки край на атаката на Земляните.

Отиди на #767.

731

Топката стига до крилото. Той се оглежда и вижда, че пред него са свръзката и бека, а централният нападател на Земляните е в наказателното поле на противника заедно с либерото и стопера на Манчестър.

Избери един от вариантите:

— центриране към нападателя, но само ако притежаваш Виали или Бул — отиди на #732.

— центриране към Десаи, който е засел позиция на границата на наказателното поле и около него няма защитници (само ако притежаваш Десаи) — отиди на #743.

— индивидуален пробив — отиди на #744.

732

Твойт играч избира продължение към централния нападател и му подава високо, опитвайки се да го намери между двамата защитници.

Събери оценките на централния нападател за пласиране и атлетизъм. Ако сборът е по-голям от 16, отиди на #734. Ако е по-малък от 15, отиди на #733. Ако е 15 или 16, отиди на #735.

733

Нападателят губи борбата за пласиране срещу двамата защитници на Манчестър и атаката пропада.

Отиди на #767.

734

Нападателят успява да се преори с двамата защитници, овладява топката и се извърта с лице към вратата.

Виж оценката му за шут. Ако е по-голяма от 7, избери — #739 или #740. В противен случай отиди на #738.

735

Топката е трудна за овладяване, нападателят успява да се добере до нея, чуква я леко и я вдига на два метра във въздуха.

Виж оценката му за фантазия. Ако е по-голяма от 8, отиди на #736. В противен случай отиди на #737.

736

Единствената възможност е да се опита да направи задна ножица и опитният нападател не я пропуска. Тялото му прави красива извивка във въздуха, кракът отива нагоре, за да посрещне падащата вече топка.

Сам избери — #741 или #742.

737

Топката е неудобна за воле, няма възможност и за удар с глава.
Стоперът на Манчестър отскача и я избива далеч от вратата, слагайки
край на атаката.

Отиди на #767.



782

738

Ударът на нападателя минава далеч от вратата на Шмайхел и запалянковците на Манчестър въздъхват с облекчение.

Отиди на #767

739

Ударът на нападателя отива право в тялото на Шмайхел и запалянковците на Манчестър въздъхват с облекчение.

Отиди на #767.

740

Ударът на нападателя минава под ръката на Шмайхел и спира в мрежата на Манчестър — гол за Земляните!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

741

Шмайхел само изглежда влетяващата в мрежата му топка, а запалянковците на Земляните и всички неутрални зрители избухват в диви аплодисменти. Земляните отбелязват рядко красив гол!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

742

Шмайхел само изглежда топката, но за негово щастие тя облизва горната греда и отива в аут. Запалянковците на Манчестър въздъхват облекчено.

Отиди на #767.

743

Топката бавно пада към Десаи и той се приготвя за страховито воле.

Виж оценката му за изстрел. Ако е по-голяма от 7, избери — #762, #763 или #764. В противен случай отиди на #761.

744

Събери оценките на крилото за бързина и техника. Ако резултатът е по-голям от 17, отиди на #747. Ако е по-малък от 16, отиди на #745. В случай че е 16 или 17, отиди на #746.

745

Опитът да премине през двама бранители завършва неуспешно и атаката на Земляните приключва.

Отиди на #767.

746

С ловки движения крилото оставя зад себе си двамата бранители, но сега срещу него идва либерото и той няма сили да преодолее и него. Затова избира най-лесното решение — удар към вратата.

Виж оценката на крилото за изстрел. Ако е по-голяма от 7, избери — #752 или #753. В противен случай отиди на #751.

747

С ловки движения крилото оставя зад себе си двамата бранители, но сега срещу него идва либерото. Би могъл да се опита да го преодолее или да шутира към вратата.

Какво ще избереш?

- удар към вратата — отиди на #748.
- нов финт — избери — #749 или #750.

748

Преценявайки, че трудно ще преодолее трима защитници поред, крилото избира шута.

Виж оценката му за изстрел. Ако е по-голяма от 7, избери — #752 или #753. В противен случай отиди на #751.

749

Преодоляването на трима защитници е по силите на много малко играчи и твоето крило не е от тях. Либерото с лекота избива топката и слага край на атаката на Земляните.

Отиди на #767.

750

Пореден финт и либерото остава излъган. Крилото минава покрай него и навлиза в наказателното поле. С периферното си зрение забелязва, че към него бързо се приближава Кийн. Разбира, че трябва веднага да избере правилно продължение.

- удар към вратата — отиди на #754.
- продължава да навлиза към вратата — избери — #755 или #756.

751

Топката бързо се отлепя от земята и запрашва към висините, сякаш играчът ти се опитва да счупи някой прожектор на стадиона. Откъм запалянковците на Манчестър се разнасят хихикания.

Отиди на #767.

752

Шутът е силен, но право в Шмайхел и вратарят на Манчестър лови стабилно. Атаката приключва.

Отиди на #767.

753

Топката се насочва ниско по тревата в далечния ъгъл. Шмайхел прави опит да я отклони, но тя минава под ръката му и спира в мрежата — гол за Земляните!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

754

Преценявайки, че Кийн е в изгодна позиция, крилото избира да шутира към вратата.

Виж оценката му за изстрел. Ако е по-голяма от 7, избери — #752 или #753. В противен случай отиди на #751.

755

Преценявайки, че все още е далече от вратата, крилото упорито навлиза в наказателното поле. Кийн се изравнява с него, избутва го с рамо и избива топката в корнер, предотвратявайки опасността пред вратата на Шмайхел.

Отиди на #767.

756

Преценявайки, че все още е далеч от вратата, крилото продължава упорито да навлиза в наказателното поле и нарочно застава пред засилия се Кийн.

Виж оценката на крилото за артистичност. Ако е по-голяма от 7, отиди на #757. В противен случай отиди на #760.

Кийн просто няма избор и връхлита върху крилото на Земляните. Съдията веднага отсъжда дузпа и запалянковците на Земляните изпадат в дива лудост.

Избери кой да бие дузпата: Куман, Бреме, Хоутън, Бърнс или Марадона.

Ако притежаваш повече от един от изброените играчи, определи кой от тях да бие дузпата и после отиди на #758. Ако не притежаваш нито един от тях или по някакви свои съображения искаш да дадеш на друг да изпълни дузпата, определи кой да е той и после отиди на #759.

758

Шмайхел застава на голлинията и се концентрира. Играчът ти се засилва, прави технически финг и нанася удар.

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е 4, отиди на #765. В противен случай отиди на #766.

759

Шмайхел застава на голлинията и се концентрира. Играчът ти се засилва, прави техничен финт и нанася удар.

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е 3 или 5, отиди на #765. В противен случай отиди на #766.

760

Кийн усеща, че сблъсъкът е неизбежен и протяга крак напред, за да избие топката, преди да отнесе играча ти. Крилото не успява да използва ситуацията, губи топката и пада след сблъсъка, но съдията преценява, че Кийн първо е ударил топката и не дава нарушение.

Отиди на #767.

761

Изстрелът на Десаи минава високо над вратата и откъм запалянковците на Манчестър се разнасят подигравателни хихикания.

Отиди на #767.

762

Силният удар на Десаи среща гърба на защитник на Манчестър и излиза в корнер. Запалянковците на Юнайтед въздъхват облекчено.

Отиди на #767.

763

Силният удар на Десаи разтърсва напречната греда и излиза в аут. Запалянковците на Манчестър въздъхват с облекчение.

Отиди на #767.

764

Ударът на Десаи минава през куп тела и пред погледа на безпомощния Шмайхел влятая в мрежата — гол за Земляните!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

765

Малшанс — Шмайхел проявява отличен рефлекс, отгатва посоката на удара и избива топката в корнер. Запалянковците на Манчестър надават доволен рев, а хората от Земята не могат да повярват на очите си.

Отиди на #767.

766

Шмайхел се хвърля в грешния ъгъл и топката спира в мрежата на другия край на вратата. Запалянковците на Земляните надават радостни ревове — гол!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #767.

Идва краят на напрегнатото първо полувреме. И двата отбора са на границата на физическите си сили, но това полувреме ще се запомни с шеметното темпо, което съперниците поддържаха през всичките четиридесет и пет минути.

Второто полувреме е съвсем различно. Играта се накъсва, темпото значително спада и интересните ситуации намаляват. Но напрежението остава.

Отиди на #768.

768

До осемдесетата минута резултатът остава непроменен. Тогава топката попада в плеймейкъра на Земляните.

Кой е твоят плеймейкър?

- Гаскойн — отиди на #769.
- Марадона — отиди на #770.
- друг — отиди на #771.

769

Гаскойн оглежда за свободни сътборници и разбира, че трябва да продължи сам.

Виж оценката му за пробиви. Ако е по-голяма от 9, отиди на #772. Ако е по-малка от 8, отиди на #773. Ако е 8 или 9, отиди на #774.

770

Марадона поглежда за свободни сътборници и вижда, че център-нападателят е в наказателното поле. Би могъл да опита удар срещу вратата или да събере защитниците около себе си и да подаде на нападателя.

Какво да направи?

- удар към вратата — отиди на #776.
- пробив и пас — избери между #775 или #777.

771

Докато се ориентира в обстановката, плеймейкърът губи топката в единоборство с Кийн и възможността за атака е пропиляна.

Отиди на #796.

772

Гаскойн набира скорост, преодолява Кийн, стига до дъгата на наказателното поле и нанася мощен удар.

Сам избери — #780 или #781.

773

Гаскойн преодолява двама съперници, но тогава се намесва Кийн и му отнема топката. Възможността за атака е пропиляна.

Отиди на #796.

774

Гаскойн преодолява двама противници, озовава се пред наказателното поле и опитва удар. Топката застрашително се насочва към долния десен ъгъл на вратата, но Шмайхел успява да я отбие с последни усилия — корнер.

Отиди на #785.

775

Марадона слаломира между двама, привлича към себе си вниманието на стопера и пуска топката към нападателя, но либерото пресича хитрия пас и осуетява тази възможност за гол.

Отиди на #796.

776

Марадона набира скорост, преодолява последователно трима съперници, озовава се пред дъгата на наказателното поле и нанася мощен удар.

Сам избери — #780 или #781.

777

Марадона набира скорост, преодолява трима съперници и привлича вниманието на стопера и либерото. Тогава съумява да пусне топката между тях към нападателя.

Ако нападателят ти е Бог и има оценка за атлетизъм по-голяма от 8, отиди на #779. В противен случай отиди на #778.

Виждайки, че защитата е ангажирана с Марадона, Шарп се е върнал да покрие централния нападател на Земляните и сега пръв стига до топката. Възможността за гол е пропиляна.

Отиди на #796.

779

Шарп се е върнал да помогне на защитата и сега се опитва да попречи на нападателя да достигне тази топка, но той се преборва с него и излиза сам срещу вратаря.

Сам избери — #782, #783 или #784.

780

Топката намира горния десен ъгъл, където се събират двете греди — гол за Земляните в последните минути на този мач.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #796.

781

Топката профучава покрай страничната греда и излиза в аут.
Може би последната глава възможност за Земляните бе пропиляна.
Отиди на #796.

782

Шмайхел избива удара на нападателя със сетни сили и Земляните получават право да изпълнят корнер.

Отиди на #785.

783

Шмайхел е безпомощен пред технично насочената от нападателя топка — гол за Земляните в последните минути на този мач.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #796.

784

Битата от нападателя топка преминава на сантиметри от страничната греда и излиза в аут. Пропиляна е може би последната голова възможност за Земляните в този мач.

Отиди на #796.

785

Корнер за Земляните. Топката се извисява и Шмайхел преценява, че няма да може да я улови, затова остава на голлинията.

Сам избери — #786 или #791.

786

Кой от изброяните играчи имаш в отбора си?

- Десаи — отиди на #787.
- Бул — отиди на #788.
- Райт — отиди на #789.
- Ефенберг — отиди на #790.
- ако имаш повече от един от изброяните играчи, сам избери един от тях.
- ако нямаш нито един от изброяните играчи, отиди на #792.

787

Топката лети към Десаи, той отскача и нанася удар с глава.
Сам избери — #793, #794 или #795.

788

Топката лети право към Бул, той отскача и нанася удар с глава.
Сам избери — #793 или #794.

789

Топката лети право към Райт, който отскача и нанася удар с глава.
Сам избери — #793, #794 или #795.

790

Топката лети право към Ефенберг, той отскача и нанася удар с глава.

Сам избери — #793, #794 или #795.

791

В мелето от отскочили играчи пръв до топката се добира Кийн и изчиства коженото кълбо далеч от вратата на Шмайхел, предотвратявайки опасността.

Отиди на #796.



792

Топката пада в меле от играчи, но нито един от твоите футболисти не съумява да нанесе хубав удар с глава и може би последната голова възможност за Земляните в този мач е пропиляна.

Отиди на #796.

793

Топката описва елегантна парабола, прехвърля дългия Шмайхел и се приземява в мрежата зад гърба му — гол за Земляните в последните минути на този мач.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на #796.

794

Топката описва елегантна парабола, прехвърля Шмайхел и когато всички очакват гол за Земляните, тя се удря в напречната греда и излиза в аут.

Отиди на #796.

795

Топката описва причудлива траектория и минава високо над вратата. Пропиляна е може би последната глава възможност за Земляните в този мач.

Отиди на #796.

796

Тече деветдесетата минута и съдията дава знак, че ще продължи редовното време с една минута, заради прекъсванията на играта.

Кантона получава топката по дясното крило. Трима души тръгват едновременно към него.

Виж какви играчи имаш на постовете опорен халф, свръзка и ляв бек. Определи колко от тях са Богове.

- и тримата — отиди на #799.
- двама — отиди на #798.
- един или нито един — отиди на #797.

797

Кантона с лекота преодолява и тримата, напредва до наказателното поле и там за миг решава как да продължи.

Сам избери — #800 или #801.

798

Преодолява двама, третият успява да избие топката с шпагат, но тя попада в Рой Кийн, който прави индивидуален пробив, добира се до границата на наказателното поле и шутира към вратата.

Ако вратарят ти е Бог и оценката му за плонж е по-голяма от 7, избери — #809, #810 или #811. В противен случай избери #807 или #808.

799

Този път Кантона надценява силите си и твоите играчи с лекота му отнемат топката. Един от тях изритва топката силно напред и съдията дава край на мача.

Отиди на #815.

800

Преодолява двама, третият успява да избие топката с шпагат, но тя попада в Рой Кийн, който прави индивидуален пробив, добира се до границата на наказателното поле и шутира към вратата.

Ако вратарят ти е Бог и оценката му за плонж е по-голяма от 7, избери — #809, #810 или #811. В противен случай избери #807 или #808.

801

Вижда, че Хюз е в наказателното поле и мигновено центрира към него.

Ако имаш Райт и Уокър, отиди на #803. Ако имаш само един от двамата, отиди на #804. Ако нямаш нито един от двамата, отиди на #802.

802

В наказателното поле Хюз няма съперници за тази висока топка.
С хубав отскок той се извисява над защитниците и отправя удар.
Сам избери — #805 или #806.

803

В миналото тези двама футболисти представляваха невероятна двойка централни защитници в английския национален отбор и никой не можеше да спори с тях в борбата за високи топки.

Уокър попречва на Хюз да заеме добра позиция, а Райт с добър отскок намира топката и я изчиства далеч от вратата на Земляните. В този момент съдията дава край на мача.

Отиди на #815.

804

Хюз среща достоен противник в борбата за високата топка. Все пак успява да отправи удар, но прекалено слаб и вратарят избива в корнер.

Сам избери — #812, #813 или #814.

805

Топката описва заплашителна парабола и се насочва към горния ъгъл на вратата, но в последния момент един от играчите ти успява да я избие в корнер.

Избери — #812, #813 или #814.

806

Невероятно мръснишки удар! Вратарят ти се опомня, едва когато топката спира в мрежата зад гърба му. Гол за Манчестър в последните секунди на мача. Съдията дава край на мача, веднага щом Земляните изпълняват центъра. Отиди на #815.

807

Силният удар не изненадва твоя вратар. С великолепен плонж той достига топката и я избива в корнер.

Избери сам — #812, #813 или #814.

808

Силният удар изненадва вратаря ти. Той се опитва да реагира, едва след като топката влетява в мрежата му — гол за Манчестър. Съдията дава край на мача, веднага щом Земляните изпълняват центъра.

Отиди на #815.

809

Силният удар профучава покрай страничната греда и в този момент съдията дава край на мача.

Отиди на #815.

810

Силният удар среща страничната греда, рикошира яростно в нея и спира в мрежата — гол за Манчестър. Съдията дава край на мача веднага щом Земляните изпълняват центъра.

Отиди на #815.

811

Силният удар попада право в тялото на вратаря и той стабилно улавя топката, прави три крачки и я изривта силно напред. В този момент съдията дава край на мача.

Отиди на #815.

812

Гигс центрира от корнера, Кийн, Хюз и Кантона се опитват да се преоборят за високата топка, но защитниците надделяват и изчистват силно напред. В тези момент съдията дава край на мача.

Отиди на #815.

813

Гигс центрира остро, Хюз скача най-високо и засича топката, но я отправя в тялото на вратаря, който сигурно я улавя и я изривта силно напред. В този момент съдията дава край на мача.

Отиди на #815.

814

Гигс центрира остро, Хюз скача най-високо от всички, засича топката и я отправя в мрежата — гол за Манчестър в последните секунди. Съдията дава край на мача, веднага щом Земляните изпълняват центъра.

Отиди на #815.

815

Виж резултата от финала. Ако Земляните са победили, отиди на #820. Ако резултатът е равен, отиди на #816. Ако Земляните са загубили, отиди на #821.

Прочети изцяло внимателно този епизод, преди да започнеш с изпълнението на дузпите!

Следват две продължения по петнадесет минути, но отборите са толкова изморени, че мислят само как да не получат гол и равния резултат се запазва. Идва ред на дузпите.

И двата отбора бият по пет дузпи. Ако и след тях резултатът остане равен, се бият дузпи, докато единият отбор не изпусне.

Виж таблицата „[Изпълнители на дузпи](#)“. В нея са записани петимата играчи на Манчестър, които ще изпълнят първите дузпи, и още двама, ако трябва да се бият по една, докато някой не изпусне. В същата таблица запиши имената на седем свои играчи по реда, в който искаш да изпълняват дузпите. Този, който ще бие пръв, запиши най-отгоре. За Манчестър пръв ще бие Кийн, както се вижда от таблицата.

Отборите се редуват. Първо бие Манчестър, след това Земляните и така до края.

Когато за Манчестър изпълняват Кантона, Инс или Хюз, отиди на #818, за да разбереш дали са вкарали. Когато бие Гигс, Шарп или Кийн, отиди на #817. Ако редът стигне до Шмайхел, отиди на #819.

Когато за Земляните бие Куман, Бреме, Хаутън, Марадона или Барнс, отиди на #818, за да разбереш дали е вкарал. Когато бие Виали, Диксън, Гаскойн, Ефенберг, Лаудруп, Бул или Десаи, отиди на #817. За всеки друг играч, независимо Бог или не, отиди на #819.

Само седем души ще изпълняват дузпи. Ако след това резултатът е равен, започват да се редуват отначало. Например, Кийн бие първата дузпа за Манчестър, ще бие и осмата, ако се стигне до нея.

Схватката е следната: от 816 отиваш на един от епизодите 817, 818 или 819 в зависимост от това кой изпълнява съответната дузпа. Там ще трябва да прибегнеш до жребий, посочване на число или както си избрали да постъпваш в такива случаи. Жребият ще те изпрати на един от епизодите 824, 825, 826 или 827. След като го прочетеш, ще се върнеш пак на 816 и така, докато някой не спечели на дузпите.

Ако победиш, отиди на #820. Ако загубиш, отиди на #821.

817

Посочи едно число от [таблицата](#). Ако е 3 или 5, отиди на #824.
Ако е 1 или 4, отиди на #826. Ако е 2 или 6, отиди на #827.

818

Посочи едно число от [таблицата](#). Ако е 1 или 4, отиди на #824.
Ако е 2 или 5, отиди на #825. Ако е 3 или 6, отиди на #827.

819

Посочи едно число от [таблицата](#). Ако е 1 или 3, отиди на #824. Ако е 2 или 5, отиди на #825. Ако е 4, отиди на #826. Ако е 6, отиди на #827.

820

Всички привърженици на Земляните са на крака и приветстват успеха на своите любимци. Между тях са двамата ти най-добри приятели — Спарки и Кали, които успяват да пробият плътния полицейски кордон и да се доберат до теб. Кали се хвърля в прегръдките ти, а Спарки мъжки те потупва по рамото. Пристигат и тримата от Борда на директорите, за да изкажат своята благодарност.

От стадиона празниците се пренасят в града, а някъде далеч в космоса цяла една планета — Земята, ликува за победата на своите деца.

Освен много радост, победата за Купата носи и солидни финансови постъпления — от Лигата пристига чек за 25000000 кредита (отбележи това в приход).

Ставаш известна и популярна фигура сред футболните среди (отбележи, че авторитетът ти нараства с две точки).

Отиди на #822.

821

Привържениците на Манчестър ликуват, а целият отбор на Земляните напуска терена с наведени глави. Знаеш, че Кали и Спарки са някъде по трибуните на стадиона, но не вдигаш поглед да ги потърсиш. Сега имаш нужда да си сам. Всеки загубен финал е голямо разочарование, което трябва да отшуми с времето.

Но и второто място е известен успех — от Лигата пристига чек за 12000000 кредита (отбележи този приход). Достигането до финал кара специалистите да те признаят за една от големите фигури в световния футбол (отбележи, че авторитетът ти нараства с една точка).

Отиди на #822.



822

Когато футболната магия най-сетне отслабва и ти отново ставаш суперагента на Отдела, правиш проверка на парите в касата, за да видиш дали си изпълнил поръчението на Сал и Спарки.

Към парите в касата прибави по 1000000 кредити за всяка точка авторитет. Ако общата сума е по-малка от 60000000 кредити, отиди на #823. В противен случай отиди на #828.

823

Финалната равносметка показва, че Отделът няма да получи необходимите му пари, за да оцелее. При това положение Сал няма друг избор и публично обявява фалита. Цялата галактическа престъпност изпада в дива радост, предвкусвайки безнаказани удари, а суперагентът се влива в милиардната армия на безработните и ще трябва да си потърси нова професия — може би на галактически престъпник!

824

Вратарят се хвърля в единия ъгъл, а топката отива в другия. Тази дузпа е гол.

Отбележи това и се върни на #816.

825

Вратарят отгатва посоката на удара и с невероятен плонж успява да избие топката — гол няма!

Отбележи това и се върни на #816.

826

Топката среща гредата и се връща към терена — гол няма!
Отбележи това и се върни на #816.

827

Топката рикошира в страничната греда, търкулва се по голлинията, удря се и в другата греда и влиза във вратата — гол!
Отбележи това и се върни на #816.

Финалната равносметка показва, че Отделът може да разчита на необходимите му средства и фалитът се отлага за неопределено време. Сал те посреща като спасител и те дарява с мъжка прегръдка.

— Гордея се с теб, момче — прошепва ти той. — От днес твоята дума е закон за мен.

Кали, която присъства на срещата, загадъчно се усмивва и те поглежда очаквателно. Спарки улавя този поглед и се захилва.

— Не биваше да го казваш, Сал — поклаща глава той.

— Не биваше да го казваш, освен ако не си решил да останеш без най-добрите си агенти.

— Защо? — не разбира веднага Сал.

— Защото искам почивка — отвръща ти. — Обещах на Кали да ѝ покажа колежа, в който съм учили.

— И шах-клуба, в който сте се запознали със Спарки — добавя тя.

— Точно така — съгласяваш се. — И него.

— Аха! — загрява Сал. — А този шах-клуб случайно се намира в един от най-хубавите курорти?

— Съвсем случайно — вдигаш рамене ти. — Стават такива съвпадения.

— Е, тогава — приятна почивка! — пожелават ви Спарки и Сал в един глас.

И най-сетне идва време да се възползваш от изгодите на професията си.

КРАЙ

ДНЕВНИК НА МИСИЯТА

Данни за отбора

| | |
|----------------------|-----|
| Авторитет: | ... |
| Треньорски качества: | ... |
| Екипировка: | ... |
| Спонсор: | ... |
| Разузнаване: | ... |
| Прес-отдел: | ... |
| Охрана: | ... |
| Известни лекари: | ... |
| Финанси: | ... |

Банковият обир

| Умения на Кали | Умения на Майк | Взети предмети |
|----------------|----------------|----------------|
| ... | ... | ... |
| ... | ... | ... |

Златото на Кория

| Избрани умения |
|----------------|
| ... |
| ... |
| ... |

Състояние на отбора

Зашитни тактики

| | |
|----------------------------|-----|
| Глуха защита: | ... |
| Зонова защита: | ... |
| Преса: | ... |
| Изкуствени засади: | ... |
| Нападателни тактики | |
| Контраатаки: | ... |
| Центрирания: | ... |
| Атаки през центъра: | ... |
| Постепенно нападение: | ... |
| Качества на отбора | |
| Физическа подготовка: | ... |
| Дисциплина: | ... |
| Мъжество: | ... |

Ходът на претендентите за титлата

| Отбор | След 5-и кръг | След 10-и кръг | След 15-и кръг | След 20-и кръг | След 25-и кръг | След 30-и кръг | Място в крайното класиране |
|-----------|---------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|-------------------------------------|
| Земляните | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| Милан | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| Барселона | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| Манчестър | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

данни за закупените божове

1

| | |
|---|-----|
| Име: | ... |
| Пост: | ... |
| Индивидуални качества и техните оценки | |
| ... | ... |

| | |
|-----|-----|
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |

2

| | |
|---|-----|
| Име: | ... |
| Пост: | ... |
| Индивидуални качества и техните оценки | |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |

3

| | |
|---|-----|
| Име: | ... |
| Пост: | ... |
| Индивидуални качества и техните оценки | |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |

4

| | |
|---|-----|
| Име: | ... |
| Пост: | ... |
| Индивидуални качества и техните оценки | |
| | |

| | |
|-----|-----|
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |

5

| | |
|-------|-----|
| Име: | ... |
| Пост: | ... |

Индивидуални качества и техните оценки

| | |
|-----|-----|
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |

6

| | |
|-------|-----|
| Име: | ... |
| Пост: | ... |

Индивидуални качества и техните оценки

| | |
|-----|-----|
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |

7

| | |
|-------|-----|
| Име: | ... |
| Пост: | ... |
| | |

Индивидуални качества и техните оценки

| | |
|-----|-----|
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |
| ... | ... |

Постове, на които разполага ш с Богове

| | |
|----|-----|
| 1. | ... |
| 2. | ... |
| 3. | ... |
| 4. | ... |
| 5. | ... |
| 6. | ... |
| 7. | ... |

Важни шампионатни мачове

| Противник | Като домакин | Като гост |
|-----------|--------------|-----------|
| Милан | ... | ... |
| Барселона | ... | ... |
| Манчестър | ... | ... |

Доновете

| | |
|------------------|-----|
| Първо полувреме: | ... |
| Второ полувреме: | ... |
| Глезенни травми: | ... |
| Коленни травми: | ... |

| | |
|------------------|-----|
| Мускулни травми: | ... |
| Други травми: | ... |

Милан, гост

| | |
|------------------|-----|
| 20-та минута: | ... |
| Първо полувреме: | ... |
| 70-та минута: | ... |
| Краен резултат: | ... |

Милан, домакин

| | |
|------------------|-----|
| 30-та минута: | ... |
| Първо полувреме: | ... |
| 80-та минута: | ... |
| Краен резултат: | ... |

Финалът за Купата

| Промяна на резултата и голмайстор |
|-----------------------------------|
| ... |
| ... |

Изпълнители на дузпи

| Манчестър | Земляните |
|-----------|-----------|
| Кийн | ... |
| Кантона | ... |
| Инс | ... |
| Шарп | ... |
| Хюз | ... |
| — | — |
| Гигс | ... |

Шмайхел ...

ТАБЛИЦА НА ШАНСА

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 4 | 6 | 2 | 3 |
| 4 | 3 | 2 | 1 | 6 | 5 |
| 6 | 1 | 5 | 3 | 4 | 2 |
| 3 | 4 | 6 | 2 | 5 | 1 |
| 2 | 6 | 1 | 4 | 3 | 5 |
| 5 | 3 | 2 | 6 | 1 | 4 |
| 4 | 1 | 6 | 5 | 2 | 3 |
| 5 | 2 | 3 | 1 | 4 | 6 |
| 1 | 6 | 4 | 5 | 3 | 2 |
| 2 | 5 | 1 | 3 | 6 | 4 |
| 3 | 4 | 5 | 2 | 1 | 6 |
| 6 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 |

Издание:

Майкъл Майндкрайм. Божовете на футбола

ИК „Плеяда“, София, 1994

Художник на илюстрациите: Ивайло Иванчев

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на **Моята библиотека** и нейните всеотдайни помощници.



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.